

Игрота — Lurkmore

← [обратно к статье «Mortal Kombat»](#)

Mortal Kombat (1992)

В начале 90-х два американских парня — Эд Бун и Джон Тобиас, поиграв в «Стрит Файтер» и, видимо, очумев от сложности управления и отсутствия крови, смастерили свой файтинг с блэкджеком и шлюхами, назвав его Mortal Kombat (надм. «Смертельная битва»). Причём сразу же возомнили, что сделают что-то эпичное и решили сделать побольше отличий для фанатов и других игроделов. Однако изрядно в этом переборщили и законодателями моды в файтингах так и не стали — наиболее колоритные бойцы и оригинальные приёмы были слишком характерны, чтобы их заимствовать, а для фанатов стали священной традицией, покушения на которые были чреваты и для самих разработчиков.

Сюжет был до убогого простым — некий старпёр из иного мира проводил на земле турнир между земными воинами и воинами другого мира, называемого Outworld (Внешний мир). Короче говоря, копировал сюжет «Выход дракона» с Брюсом Ли, только с примесью потусторонней хуйни. Игроку предлагалось всыпать всем бойцам, победить самого себя, ещё раз отделать бойцов попарно, а затем сразиться с самим старичком, перед этим, правда, отпиздив его телохранителя — четырёхрукого Горо.

Главной фичей игры, значительно отличавшей её от остальных схожих игр, была возможность добить противника после победы над ним во всех раундах — Fatality. То есть, после долгого мордобоя, игрок мог сжечь врага, вырвать сердце или позвоночник, оторвать буйную головушку и т. п. Тогда как в других играх обычно было дурацкое К. О. (Knock out, Капитан Очевидность здесь не при делах). Более того, была сделана миниигра, позволявшая протестить, сможешь ли ты сломать полено (железо, камень, рубин, алмаз) своей худой рукой в игре и насколько быстро и синхронно ты умеешь ломать джойстик в реале.

Но главными минусами, преследовавшими серию до поздних частей, были однообразный геймплей и разноцветные ниндзя, составленные из одних и тех же спрайтов, но немного по-разному дравшиеся.

Mortal Kombat II (1993)

После успеха первой игры, разработчики сделали винрарнейшую МК2, где боссом уже был не старпёр Шан Цунг (тут он помолодел и сам научился драться), а шипованный император Шао Кан (смесь самурая и калифорнийского губернатора). Была упразднена бесполезная система набора очков из первой части. Появились новые добивания: помимо 2-3-х фаталити на рыло, был френдшип, показывающий безобидный ФГМный полу-прикол и совсем уж ФГМное бабалити, превращающее врага в ноющего младенца. Старые же фаталити стали на порядок реалистичнее и разнообразнее. Также обычные удары у разных бойцов стали незначительно отличаться по приоритету, расстоянию, задержке, возможности связки и т. п.

Вторая часть негласно считается одной из лучших за всю историю МК — и из-за множества секретов (скрытые персонажи, скрытые игры (пинг-понг) и тексты), к которым ещё добавлялись домыслы игроков (возможность превратиться в Кейно Цунгом, Харнбакл и пр.) и как самая жестокая — литры крови при отрубании конечностей, дёрганье тела в конвульсиях, расхуячивание об мостовую после скидывания с моста и тп. Но минусы те же — однообразие боевой системы и разноцветные ниндзя, к которым присоединились ещё и разноцветные бабы. Игра не стала особо более динамичной, просто механику довели до ума. Опять же, бега тогда не было вообще нигде, он появился как раз в МК3, и та школота, которая начала своё знакомство с серией с третьей части, а потом пробовала поиграть в МК2, дико разочаровывалась. Как же тут не разочароваться, ведь нету бега, нету комб.

Как водится, после прохождения башни перед боссом надо было замочить очередного четырёхрукого уебана — на этот раз Кинтаро, убийцу нубов, а затем и босса — Шао Кана. Были и три секретных бойца, но увы — их постигла участь стать разноцветными ниндзя и бабой. Во второй части появился прикол — при сильном ударе иногда из угла экрана выскакивал Дэн Форден, произносящий доставляющим голосом



Им тоже иногда хочется...



Коллективное фото

<https://www.youtube.com/watch?v=wbeXI45wNyQ>

Finish ME??

Mortal Kombat VS Верховна Рада

ВЕРХОВНА РАДААА!

фразу «Toasty!». Аркадная версия игры была читерски сложной и как водится приносила немалый профит владельцам игровых автоматов, как и некоторые её порты, но, тем не менее, игра вошла в историю.

Mortal Kombat 3 (1995) и Ultimate Mortal Kombat 3 (1995)

После успеха второй части разработчики, недолго думая, выпустили третью часть. На этот раз император Шао Кан не стал выдумывать, как заманить земных бойцов на турнир, а заявился сам. Благо мир МК был ещё слабо описан и разработчики могли придумывать правила на ходу. В итоге получилась вполне мейнстримовая для того времени апокалиптическая [баталия бобра с ослом](#). Коснулось это и персонажей, среди которых оригинальных образов не было вообще — баньши, ирландский коп, политкорректный нигра, [индеец](#), киборги и пр. — образы, бывшие очень популярными в то время.

В геймплей добавили кнопку бега, систему комбо и шкалу энергии. Комбо стало реакцией на требования внести [больше](#) разнообразия в стили персонажей, на практике, [однако](#), это вылилось в небольшую [фору](#) задротам, заучивавшим все необходимые нажатия. Были также добавлены спец-удары, да в таком избытке, что аж сами разработчики ужаснулись и впоследствии их [выпилили](#). Здесь появляется Animality — добивание с обязательным превращением в какую-нибудь живность. Здесь же арены впервые стали частично интерактивными — противника можно было вышибить на другую арену, но толку в этом не было. Чаше они вышибались с арен с фоновым добиванием. И ещё одна новая фишка — комбат коды — которые позволяли изменять геймплей, например, отключая броски или случайные кнопки, открывать секреты или отключать шкалы с процентами из-за чего смерть наступала [ВНЕЗАПНО](#).

В третьей части [убрали разноцветных ниндзя](#), поставив вместо них разноцветных же [роботов](#). Но ревнители [священных традиций](#) не соблазнились на все вышеописанные вкусняшки и дали волю праведному гневу. Короче, разработчики не замедлили выпустить дополнение — Ultimate Mortal Kombat 3, включавший всех фигурировавших в игре разноцветных ниндзя, баб и роботов. В общем [пицл схавал](#), и разработчики, разумно портировав все вышеперечисленные части МК на всё что можно, получили [PROFIT](#).

Вот некоторые отличия дополнения:

- Порадовали багами. В частности, если на Сеге в секретном меню Киллер Коудс поставить в качестве Быстрого Добивания анималити, которых в игре в принципе нет, то можно наловить пачку багов.
- Как было уже сказано, накинули всех разноцветных ниндзя, баб и роботов, накинув к ним новых. Однако баланс между новыми и старыми персами прописать забыли, потому местами были заметны разные баги.
- Вырезали нахуй анималити, зато добавили бруталити — новое добивание в виде длинного-длинного комбо, заканчивающегося апперкотом. Делалось оно путём нажатия задротской комбинации кнопок, посему не каждый успевал. Среди школоты умеющий делать бруталити считался чуть ли не божеством. Считается, что добивание украдено из [Killer Instinct](#).
- Повырезали нахуй половину комментариев Шао Кана.
- У половины персонажей не было в принципе добиваний, кроме бруталити.
- Добавили новые локации, зато выпилили и кастрировали некоторые старые.
- Добавили паре персонажей приёмов.

Алсо, МК3 радовал наличием довольно большого количества скрытых вещей, багов, фишек, причём, как и в предыдущих частях — в самых неожиданных местах, например: игрой за боссов, мини-игрушками типа galaxians и пинг-понга, турниром, псих-комбатом. Также сеговская версия радовала приколами типа зажимания кнопки mode — на определённое время вражеский Шанг Цунг превращался в Найтвулфа при игре вдвоём. Однако, ещё позже был выпущен ещё один аддон — Mortal Kombat Trilogy, где ко всей шайке из Ultimate добавились Рэйден, Джонни Кейдж и Барака, а также все боссы из 3-х частей, что сильно нарушало баланс, но [всем похуй](#), потому что эта версия игры не получила такого широкого распространения как Ultimate, ибо прошла мимо Mega Drive/Genesis сразу на PS и далее — счастливики, имевшие PS, плевались на старпёрскую графику, и ожидали четвёрку. Также было замечено полное отсутствие баланса комбо-ударов. Были найдены многие нестандартные комбинации, позволяющие точечным лупцеванием джойстика убавить полосу противника на 40-60%, в зависимости от персонажа, и это — при отсутствии возможности прервать цепь ударов ([combobreaker](#) ещё не завезли). А особо хитрожопые персонажи типа Саб-Зиро могли вообще выполнять бесконечные комбы, сносящие [over 9000](#) жизней у изумленного врага, что превратило бои [задротов](#) в увлекательное мероприятие в стиле кто-пропустит-первый-удар.

Как и остальные части, МК3 выходил на ПК, причём на просторах этой страны был выпущен нормально, то есть на CD и без глюков. Единственное «но» было в том, что этот чёртов Комбат требовал 8 мегабайт оперативной памяти. Зато обладатели того самого диска МК3 могли даже копировать саундтрек на кассеты (BGM был в виде CD-треков), а потом он пошёл в массы, но популярности не сыскал, так как нету у ПК предустановленного геймпада.



TOASTY!

КВН Москва не сразу строилась - Девушка впервые играет в Mortal Kombat
КВНщики шутят на тему сабжа

UMK3 теперь [доступен](#) и для владельцев [iOS](#). По сути это тот же UMK3, только с кошерным 3D и облегчённым управлением (поменять на старое/хардкорное можно в настройках). Можно играть даже на iPhone 2G на радость нищebroдам и весит всего около 250 МБ.

Mortal Kombat 4 (1997), мать его, и Mortal Kombat Gold (1999)

МК4 — первая трёхмерная игра по вселенной МК. И последняя — на игровых автоматах. В процессе создания Бун и Тобиас [посрались](#) и Тобиас выпилился из команды. МК4 был в принципе неплох, но множество фанатов обосрало его [просто так](#) и игра не стала популярной. [На самом деле](#) всё просто. Файтинг — по сути игра на несколько минут, которая быстро надоедает. Интерес к нему поддерживает возможность [самосовершенствоваться](#) и открывать что-то новое. И баги и секреты предыдущих частей этот интерес успешно поддерживали. В четвёрке же такого количества секретов не было, да и те что были — были старого формата, и приелись уже в предыдущих частях. А собственно новое приедалось за месяц максимум и оставались только недостатки. [Вот и весь секрет](#).

Плюсы:

- Годное [на тот момент](#) использование 3D — от вьёба с разворота враг улетал не назад, а в сторону; некоторые броски, спецзаломы и, конечно же, фаталити показывались с разных ракурсов, превращая добивания в зрелище;
- Разные ниндзя! Костюмы Саб-Зиро, Рейко и Скорпиона теперь отличались, а у Рептилии ещё и маску отобрали;
- Впервые появились альтернативные костюмы для персонажей, отличающиеся не только цветом;
- [Доставание из кармана оружия](#);
- Вбивание в камеру противника этим самым оружием;
- Кидание во врага разными предметами;
- Видеозаставки и концовки, озвученные, правда, голосом человека, страдающего запором. В дальнейших частях видеоконцовок не будет.
- Автоматический Комбо-брейкер. Не заморачиваясь с балансом комб и суперударов, разработчики сделали так: теперь, когда задрот произведёт по врагу уберкомбо в кучу ударов, отняв где-то 35% энергии, оно превратится вылезшей надписью Maximum Damage. С одной стороны, идея была неплохой и выравнивала шансы комбистов и одноударников; с другой — выглядело это уёбишно и не помогало против Горо, урон которого всё равно проходил.

И минусы:

- Хуёвая анимация;
- Если раньше спрайты делались на основе фотографий живых людей (окромя монстров), то теперь их подменили на кошмарные полигональные куклы;
- Оружие. У Рейдена бооольшой молоток, у Сони — металлический флюгер и т.д.;
- Весьма спорная возможность швыряться предметами обстановки (черепами, валунами);
- Самого крутого босса можно было убить тактикой «Заебу одним ударом»;
- Приемы типа «откручу тебе башню, сломаю ногу/руку/хребет» сопровождаются довольно таки забавными воплями типа «o-o-o, my leg!» или «o-o-o, my hand!» или «o-o-o, my groin!» (почему-то только от женских персонажей) или просто «o-o-o, яй-яй»... Прикол в том, что если, например, Рептилия поставит на колени врага спиной к себе и повернет его башню на все 180, то пациент, падая с колен на брюха жалостно провозит «o-o-o, my LEG»;
- Невыносимо унылым выглядит финальный босс Шиннок. После нескольких попыток выпиливания толстожопого Горо и, впоследствии, достижения желаемого, мы поднимаемся на вершину пирамидки и... тотальный лулз! Пальму первенства у Шао Кана, выпиленного неимоверное количество раз в предыдущей части МК, Midway посчитали справедливым конфисковать и передать неведомому доселе египетскому шпаку в прикиде красно-хрен-пойми-какого цвета и шапке-самосранке, ничем не отличающимся от других бойцов. Те же две руки, те же две ноги, тот же МПХ, как и у других, вынести которого с первого раза не смог бы разве что киндер-сюрприз, ни разу не слышавший про знаменитую серию мордобоев МК;
- Однообразными теперь стали не только удары, но и комбо;
- Поскольку это был первый опыт перехода в 3D — была масса косяков, с которыми тогда ещё не умели справляться;
- Перебор с жестокостью. Смертельные [ИРЛ](#) приёмы стали применяться и в качестве обычных ударов.



Четвёрочка

Четвёрочка



Новые персонажи

Новые персонажи

[КВН прикол на Mortal Kombat](#)
[КВНщики шутят на тему сабжа](#)
[Scorpion - Mortal Kombat Theme](#)
Скорпион ебашит на баяне

- В результате перестали впечатлять и специальные добивания;
- Нельзя **грабить корованы**.

После этого, на приставке Dreamcast разработчики сделали неплохое дополнение **MK4 Gold**, где усилили графику, добавили арен и добавили **читерских** персов из предыдущих частей.

Mortal Kombat: Deadly Alliance (2002)

Затем наступило затишье, заставившее фанатов и самих создателей игры вести споры о том, какой будет пятая часть. После чего выпустили МК: Deadly Alliance, решив сделать упор на разнообразие обычных ударов, отдав тем самым реверанс Текккену, доминирующему на тот момент среди файтингов. Поменяли кардинально всё: систему боя, ввели стили, которые, правда, не были похожи ни на один из реальных прототипов, новые костюмы бойцов, оружие, которое теперь можно было доставать надолго и вообще воткнуть его во врага (*спойлер*: то есть, оружие вообще нельзя было выбить из рук), дабы тот умер от потери крови.

Ещё нововведения:

- Появились препятствия и другие активные объекты — например, статуи, плюющиеся **кислотой**.
- Вернулся Test Your Might и добавился Test Your Sight — банальные напёрстки с увеличивающимся количеством стаканов и скоростью их перемешивания.
- Появился Крурт, который заменял все секреты и фишки из предыдущих частей, однако он был **линейный**, и интерес к этой хрени пропал по мере прохождения.
- Разноцветных ниндзя, баб и роботов наконец-то убрали.
- Стилевые фишки, как то: восполнение здоровья, перехват ударов, усиление во время боя (позволяло снести до 90% энергии одной комбой). Они будут признаны имбой и в следующих частях почти не появятся.



Вот так оно выглядело

Для того времени игра получилась сравнительно годной: большое разнообразие ударов и методов убить врага, куча комб, как простых, так и межстилевых, суб-босс Молох заставлял нубов попотеть и вспомнить слово «тактика». Но из-за отсутствия финального босса, вернувшихся «двухкартиночных» эндингов (при охуенном **опенинге**) и урезанного количества фаталок и приёмов игра была обосрана критиками. Хотя крови и жестокости было достаточно, на лицах бойцов стали оставаться следы побоев, а бабам сделали прыгающие **сиське**. Игра могла бы неплохо доставить, но увы — из-за **ЮВА**-изма публики, разработчики поторопились выпустить её слишком рано, и в игру не вошло множество интересных идей.

Mortal Kombat: Deception (2004)

После Deadly Alliance разработчики решили наворотить МК до предела и создали Deception — шестую часть серии. **Ньюфаги** обрадовались появлению **комбо брейкеров**, хакари и читерских фаталок на аренах (прямо во время боя точным ударом можно было скинуть врага на старые добрые шипы). Алсо Саб-Зиро стал **Шредером** из **Черепашек-ниндзя**, а Нуб Сайбот и Смоук стали одним бойцом. Были добавлены **режимы** Puzzle Kombat и Chess Kombat, режим Konquest стал более **РПГ**'шным. Также были введены **новые ФГМные** и просто неинтересные персонажи. Стали **воскрешать сюжетно убиенных**. Более того, поздние МК были разработаны только для приставок.



Тетрис? В моем МК?

Игра вошла в анналы благодаря одному из самых эпически красивых багов за всю историю видеоигр: возможности провести фаталити и хакари одновременно. По **непонятным** причинам враг остаётся стоять на месте, а все непотребства начинают происходить с персонажем, выполняющим фаталити. Например, Барака настолько суров, что отстреливает собственным апперкотом свою голову, насаживает её на голову врага как **мозгового слизня** и после этого победоносно машет рукой. Это ли не эталон **брутальности**? А что происходит, например, с Бо'Рай Чо, описать словами вообще довольно трудно. Лучше один раз **увидеть**.

Впоследствии эту версию игры записали и на PSP, только вместо Deception назвали её Unchained. Отличалась она меньшим количеством глюков и большим количеством персонажей: в игру из Deadly Alliance перекечевали Blaze, Frost, Jax и Kitana, хоть и имели по одному фаталити, а хакари не имели вовсе.

Mortal Kombat: Armageddon (2006)

Ошибочно полагая, что игрокам нужно лишь побольше **различных персонажей**, Бун и К° выпустили МК: Armageddon, где свалили в кучу всех

бойцов с мира МК, нарядив их в новые костюмы. Изначально планировавшийся как простая сборка, Armageddon позже получил статус официальной части МК (видимо, посчитали, что его убогий сюжет вполне дотягивает до уровня полноценной игры). Добавили даже новых персонажей — братьев-акробатов Taven и Daegon, а также дали возможность [лепить своих собственных бойцов](#). Игра имела много минусов, но был и один особенный — вырезали все знаменитые фаталити, вставив вместо них тупейшую create-a-fatality, с одинаковыми для всех однообразными добиваниями — то есть, Саб-Зиро уже не разбивал обледенелого врага, а Скорп больше не сжигал. [Nuff Said](#). На некоторых сайтах даже собирались [подписать петицию](#) и отправить её разработчикам игры, чтобы те вернули фаталки и убрали хуиту. Но петиция, как водится, не дошла.



Редкое коллективное фото на корпоративе

В общем, по мнению многих фанатов, МК перестал быть [Труь](#). Из-за этого на всех форумах частенько происходили [срачи](#) и [холивары](#) между фанатами новья и фанатами классики. Тем не менее, рынок встал на сторону последних — Мидвей не получил [профита](#) и почти обанкротился. Что заставляет в [очередной раз](#) поверить в существование [Великой Справедливости](#).

Плюсы:

- Как-никак, но персонажей ни много ни мало аж 62 (в версии для Wii — 63).
- Прикольные и читерские добивания на аренах.
- Возможность во время фаталки ударить по ебалу, оторвать ногу/руку и в довершение сломать шею. Солидно...
- Можно поиграть за читерски неубиваемых в предыдущих тайтлах боссов-персонажей, типа Молоха или Онаги.
- Музыка вполне неплоха.

Пинусы:

- Персонажи — даже если они и прикольны, и многочисленны — не раскрыты совсем. Многие из них интуитивно выпилились в следующих частях: ни видать тебе ни Драхмина, ни Молоха, ни прочих.
- [Сюжет примитивен](#).
- Спорная система создания персонажа, взятая из последних Soul Calibur.
- Персонажей вроде и дохуя, а вот комбо для каждого из них очень и очень мало. Кто будет разрабатывать индивидуальные приёмы и комбо аж для 62 (63) персонажей, даже если дело происходит в сжатые сроки? [Конец немного предсказуем](#).
- Некоторые персонажи (под управлением AI) — весьма трудные ребята. Примеры: Барака, Рэйден, Рейн, Рейко (для хардкорщиков это может быть и плюс).
- УЖАСНАЯ СИСТЕМА ФАТАЛИТИ! Конечно, можно даже [позвоночник](#) вырвать, но для всех без исключения персонажей будет происходить одно и то же. Нет ни одного персонального добивания. Совсем.

Mortal Kombat vs. DC Universe (2008)

В 2008 году был выпущен кроссовер МК vs DC, где совместили [брутальный мир МК](#) и [вселенную комиксов DC](#). Теперь можно было начистить рыло и Супермену с Бэтменом. На удивление, геймплей получился довольно гармоничный, да и сюжет без явных дыр и натяжек. Был введён новый режим Klose Kombat, заменяющий приевшиеся комбо и эти пережитки SF — [комбо брейкеры](#). [Удалили](#) РПГ-шный режим Konquest — вместо него небольшие кампании за каждого персонажа, уже без претензии на ниибаци эпичность. Плюс графика в игре стала [какбе некстген](#).

Многих, правда, удручало в Mortal Kombat vs. DC Universe [недостаточное количество](#) как новых фишек и приёмов, так и насилия (игра делалась под возрастной рейтинг T (для подростков)). Максимум, что можно было увидеть — так это слегка подрумяненные лица, немного крови, порванную одежду и грязь, покрывающая её. Алсо разработчики выпустили Uncut-версию игры, хвастаясь отсутствием цензуры в оной. Увы, это выразилось в лёгком обесценуривании фаталити двух персонажей игры, то есть [fail](#).



Scorpionman vs Batman

Mortal Kombat 9 (2011)

В суровом и тёмном 2010 году ярким лучиком явилась новость о возрождении серии: в 2011 на консольках вышла новая, 9-я по счету, часть игры по вселенной МК. Это случилось благодаря студии Уорнер Бразерс, давшей Буну и компании время и ресурсы. В 2013 кто-то решил, что бабла от продаж маловато, и игру портировали на ПК. К счастью для всех, Бун в кои-то веки прислушался к фанатам, понапиздил идей из фан-проектов по

[Mortal Kombat 9 - All Fatalities & Babalities and X-Ray Compilation - \[HD\]](#)
Фаталити возвращаются, [Manhunt](#) и [Postal](#) в смятении

МК, и получилось:

- Графика в игре 3Д-шная, однако бой идёт в 2Д-плоскости, как в старых файтингах.
- Новая хардкорная боевка + разрывание одежды, синяки и кровяца. Последней даже больше, чем в старых частях, из-за чего цензурщики в ужасе запретили игру в Австралии.
- 28 старых добрых чаров из первых трёх частей в их привычном олдфагу виде, с их привычной ему же анимацией ударов и никаких нелепых некст-ген персонажей (лишь Куан Чи из Мифологии, Кенши из Deadly Alliance да новички — Скарлет и Кибер Саб-Зиро).
- Старые добрые жестокие фаталки вернулись и доставляют (литры крови, кишки, срубания пополам, захуяживание в землю — всё на месте), да с такими гуровскими спецэффектами, что у анонов-школьников, поигравших в игрушку перед сном, бывали ночные кошмары.
- Боевая система проста и удобна, комбо делаются легко и привольно, уйма спешелов, как перешедших из старых частей, так и новых. Более того, отныне спешелы можно было усиливать, дабы получалось мощнее.
- Добавлены разные режимы: Test Your Might, Test Your Sight, Test Your Strike (взятый из фильма «Кровавый Спорт», где предлагается разбить НУЖНЫЙ кирпич в стопке) и забавный Test Your Luck (аналогичен мутаторам из шутанов, сиречь бой с условиями: без рук, вверх-гормашками, зомби мод и ещё множество всевозможных вкусняшек, притом некоторые работают лишь на одного игрока).
- Игра 2x2 в четыре джойстика, как на прохождение, так и онлайн. Сменные атаки прилагаются.
- На плойке ввели [Кратоса](#) как гостевого персонажа. Манера его боя доставляет и отличается — только у него введены квик-тайм элементы и навороченные удары в прыжке. Также можно докупить [Фредди Крюгера](#), неизменно доставляющего своими бросками, фаталити и, конечно же, перчатками с увеличенными лезвиями.
- Эпичный вин — X-гау приём, православное «Рентген». Суть такова — один чар хватает другого и ломает ему какую-нибудь особо важную кость или разьебашивает орган. Противник, тем не менее, после получения не совместимых с жизнью увечий всё равно [встает и продолжает драться](#).
- Challenge Tower — еще один режим игры, включающий в себя 300 заданий. На первый взгляд дохуя, но проходится быстро. Обычные «Ударь по голове 30 раз» и «Сделай один и тот же спешл 6 раз» чередуются с «[Победи врага, бросая в него свои конечности](#)» и «[Победи 3 Шао Канов подряд](#)». За прохождение всей башни даётся много профита, на который можно скупить абсолютно весь Крипт, ну и (*спойлер*: костюм почти голой Милины)
- И главное — всё легко выполняется, по поводу чего разработчики выпустили ролик, тонко троллящий остальные файтинги с прокрученным управлением.

Но не обошлось и без минусов:

- Некоторые фаталки представляют собой лютый ФГМ, демонстрирующий, что у Буна и Ко совсем нет идей.
- Сюжет относительно интересен и даже содержит некоторую интригу, однако затянут донельзя (сюжетно 9-я часть является перезапуском серии, переосмысляющим события первых трёх частей) и к тому же складывается впечатление, что сценаристов под конец осенило: «Что-то мало трупов!».

Вывод: в кои-то веки **WIN**, по кровавости и зрелищности удельяющий не только предыдущие части, но и многие современные файтинги. Серия возродилась, товарищи.

Mortal Kombat Arcade Kollection (2011)

После выхода 9-й части Уорнер Бразерсы справедливо решили, что некоторым фанатам серии может не прийтись по вкусу перезапуск серии, и записали Mortal Kombat Arcade Kollection — компиляцию первых трёх частей игры, причём версий, выпущенных на аркадных автоматах. Сперва вышла на PS3 и XBOX360, а в 2012 появилась и на ПК. Тру-олдфаги, помнящие те самые автоматы и игру на них, утирают скупую слезу, нубьё срёт кирпичами, контора считает бабки, все при деле.

Mortal Kombat X (2015)

Дав фанатам наиграться в девятку, а затем опробовав изменённый двиган МК на Injustice (файтинге о супергероях ДС), Буну намекают на продолжение банкета. И он, понимая, что постклассику фанаты признали если не говном, то на троечку, решил, что серию надо продолжать в другую сторону и начал потихоньку выкладывать ход разработки в сеть. И говна возбудили уже с первого трейлера:

[Who's Next? - Official Mortal Kombat X Announce Trailer](#)
Официальное видео.

- Мрачный трейлер с битвой Саб-Зиро (судя по костюму, младшего) и Скорпиона, и всё бы ничего, но он был под [рэпчик](#). И пусть Виз Калифа написал неплохую композицию, многие МКшники решили, что «рэп комбату не подходит» и назвали это «первыми звончками хуиты»
- Бун объявил, что в новой части будет больше всего новичков по сравнению с другими частями, добавив, что МК9 был данью старикам-олдфагам, а новый МК будет для нового поколения, и сразу же продемонстрировал четырех новых бойцов. Однако отношение к ним было неоднозначное — если бабу-пчелу и дочь Джонни Кейджа с натяжкой приняли, то с остальными возникли проблемы: Котал-Кана посчитали калькой с Теккенского Огра (на самом деле, они оба срисованы с ацтецкого бога войны и солнца Уицилопочтли), качка с лоли-наездницей сочли противоречием МК-стилю и так

далее.

- Полностью сменили визуальный стиль на более мрачный и реалистичный, что, разумеется, тоже было принято в штыки.

Когда выход состоялся, Стимовские игроки взбурлили говном со страшной силой — игра скачивалась не единым пакетом, а маленьким кусочком в 3 гб. Поэтому, после окончания якобы всей загрузки многие внезапно обнаружили, что в игре можно только... из неё выйти. Тонна школоотзывов в стиме «ИГРА ГОВНО КРОМЕ МЕНЮ НИЧИВО НЕТ» прилагалась.

- Игра сохранила удачную механику МК9, сдобрив её взаимодействием с предметами из Injustice, однако смену арен (знаменитые «вторые этажи») почему-то не добавили.
- Арен стало заметно меньше, а те, что есть, многим не нравятся. Пофикшенно в DLC.
- Ожило и вернулось в ростер дохуя классических персонажей, убитых в МК9 — Саб-Зиро, Джакс, Китана, Кунг Лао и Лю Кан — повторяется «эпопея оживлений» из постклассики. Для тех, кто забыл или не знает — напоминаем: все пятеро в разном порядке получили пиздюлей и подошли. Однако не до конца, ибо их души были поработаны Кван Чи и стали его верными слугами, так что да, они теперь на стороне козла. (спойлер: Саб-Зиро, Джакс и [мимо проходивший](#) Скорпион ВНЕЗАПНО ожили окончательно, после того, как Соня наступила Кван Чи на яйца. А вот шаолинские монахи и принцесса с веерами — почему-то нет, и их основные костюмы с человеческими обликами - внезапно неканон.)
- Новый дизайн персонажей вызвал гнев олдфагов, особенно бабы, которые стали страшными, а их одежда — закрытой. Впрочем, оригинальные костюмы можно открыть, если пройти разок башню, так что дочеры могут спать спокойно. А вот новые рожи таркатанов вообще и Милины в частности ничто не исправит.
- Была изменена система внешних повреждений. Если в МКДС и МК9 разрывалась одежда, рожа разбивалась в хлам, а на теле оставались глубокие раны (пусть и фиксированные, вне зависимости от типа атаки: хучь веером ебани, хучь кулаком — шрам будет как от длинного меча), из-за чего результат драки выглядел несколько логичнее, то в МКХ повреждения стали выглядеть соответственно с нанесённым ударом — от острия оставались неглубокие плохо прорисованные порезы и дырки, а старые добрые разорванные костюмы и лица ушли в прошлое.
- Новички серии повторили судьбу большинства новичков из постклассики: земляне — серые и банальные, в бою повторяют своих учителей. Внешнемирцы удались лучше, но половина из них не играет никакой роли в сюжете.
- Досталось и постклассике в целом, фанбаза у которой тоже есть: чтобы фанаты не скучали, был выпущен комикс, предвещающий события МКХ и раскрывающий часть сюжета (и местами не соответствующий сюжету игры), где большинство постклассических персонажей сливают за секунду новые бойцы. Комикс также напомнил об Инджастисе, в котором всё лучшее в сюжете игры ушло на бумагу, а в игре осталось самое скучное.
- В ростере нет Бараки, Шивы, Кабала, Нуба, Джейд, Рейна, Страйкера, Ночного Волка, Смоука, Сектора и Сайракса, то есть трети классических персонажей. Олдфаги в ярости! Барака, Рейн и Синдел обнаружили в стори-моде, их можно избить, однако играть за них можно только взломав игру. Роботов вернули в DLC.
- Внедрив много новых персонажей, Бун решил не сильно заморачиваться с их стилями боя, а снова начал заимствовать идеи из Инджастиса. Так, для лучника Кунг Джина стиль своровали от Зелёной Стрелы, ковбой Эррон Блэк — точная копия Дезстроука, Такеда вобрал в себя умения Бэтмена, Лобо и Найтвинга, качок Торр выглядит и ведёт себя в точности как Бэйн, а Рептилия теперь умеет замедлять время аки Флэш.
- Главной фишкой новой части стали «стили», по три на рыло. По уверениям разработчиков их добавили, чтобы заменить бойцов из классики и разнообразить игровой процесс. Побочных эффектов у нововведения — вагон: дисбаланс, самоповторы («Дублёр» Кейджа, «Инферно» Скорпиона и «Одержимость» Кенши — суть теневые атаки Нуба с разной анимацией), неуместность («Скорбная» Китана, которая использует шест и бумеранги Джейд) и алогичность на грани сюра (взяв базуку, Джакс забывает рестлерские приёмы, телепорт с атакой Такеды есть только в стиле Ширай-Рю и т. д. и т. п.).
- Фаталити на месте и доставляют, но не всем. На одно нормальное добивание приходится одно вымученное и одно абсолютно омерзительное, кое что — вообще шок-контент (особо отметились Джакс и Такеда). Более того, если в МК9 был упор на разрубание пополам [вдоль](#), то здесь идёт нажим на запихивание [чего-либо в рот](#), а также на проделывание сквозного отверстия в противнике с помощью чего-нибудь, от собственной руки до собственного союзника. И таки да, обстебали тему селфи. Ждём гнева ESRB и прочих комиссий. Кроме того, выпилили бабалити и почти убрали стейдж фаталити (вместо них теперь есть стянутая из Injustice возможность взять и уебать какой-нибудь поднятой с пола железякой или запустить стоящей рядом старушкой), так что швырнуть врага на шипы или утопить в кислоте теперь нельзя. В DLC стейдж фаталити вернули.
- Вернули бруталити, но оно уже не то. Теперь врага можно эффектно [добить](#) в конце боя, если выполнить определённые условия (например закончить бой захватом, и во время него нажать клавишу удара рукой 15 раз). Эта фишка спизжена из забытого Намковского файтинга Weaponlord, где добивание спешелом превращало врага в фарш. Из-за замороченности большинства требований, про-игроки положили на бруталити куй, зато нубье устраивает клоунаду в конце второго раунда и сливает уже выигранный бой. Получить бруталити в сетевой игре крайне унижительно и обычно демонстрирует полное превосходство опа.
- Ввели новый вид добивания — Куиталити (Quitality — от англ. quit — выход). Суть — если какой-то нуб зассал драться в онлайн и выходит из игры задолго до конца боя, чайник его бойца взрывается, а на

экране появляется та самая надпись. Разрабы поясняют, что это такое наказание для ливеров и хоть какая-то компенсация для победителя.

- Было убрано множество фишек старых частей, в частности, таг-режим, вместо них появились онлайн-моды, напомнившие всем о [Диабло3](#)-холиварах. Поняв, что играет с огнём, Бун таки напомнил, что Фракционная Война будет и оффлайн.
- Как обычно добавили гостевых персонажей. На сей раз — это [Джейсон](#) из 13-й пятницы и [Хищник](#), который призван заменить отсутствующих в игре роботов. С недавним DLC в гости пожаловали Кожаное лицо и сам [Чужой](#), что позволяет устроить внутри Мортала настоящий AvP.
- Последний босс в игре — Шиннок (во 2-ом раунде превращается в демона), что добавило ещё споров по игре. Во-первых, все помнят, насколько он был уныл в МК4; во-вторых, его превращение в забавфленного демона (подозрительно похожего на Диабло) олдфагов не впечатлило; в-третьих, его стили проработаны не до конца. Тем не менее, фаталки падшего Бога по прежнему доставляют.
- Странная оптимизация, при которой катсцены в стори работают в 30 фпс, а сами бои — в 60. Впрочем, заветные 60 тоже оценили немногие: разработчики пустились во все тяжкие и начали экспериментировать с эффектами частиц и освещением. В результате игра может похвастаться невероятно красивыми дождями, закатами и панорамами... А также слайд шоу даже на мощных игровых системах. Помогает выкручивание всех эффектов в минимум. Владельцы AMD-карточек до одного из патчей могли наблюдать на некоторых аренах мешанину из бааальных пикселей.
- Сюжет довольно уныл (хотя поначалу всё не так плохо), сложен для восприятия из-за многочисленных неуместных флэшбеков, двух параллельных сюжетных линий и до боли напоминает «Возвращение Мухометов» с постаревшим [Боярским](#). Впечатление сильно портит дурная импульсивность всех до одного героев, патологически не способных выслушать друг друга и начинающих махать кулаками, где это особо и не нужно, а также общая детскость (например Кун Цзинь выпилит в поединке ИМПЕРАТОРА Котал Кана, это пиздец вообще) и понимание того, что до старых, ещё годных сюжетов (на которых базировалась девятка) Буну как до Китая раком: возраст уже не тот и вещества устарели. По итогам мордобоя: (*спойлер*: Барака — выпилен, Сектор и Сайракс — выпилены (за кадром), Милина — выпилена, Куан Чи — выпилен, Шиннок — по большей части выпилен (живая голова осталась), Лю Кан и Китана — новые властители Преисподней, Рейден от крайнего переутомления и опиздюливания сошёл с ума, перешёл на Тёмную Сторону Силы, стал красноглазником, надел модный костюмчик и клятвенно пообещал ревенантам устроить в Преисподней [Адъ и Израиль](#), ибо заебали набигать.)
- Можно за бабло прикупить разовые [права на легкие фаталити](#), а также открыть весь крипт за какие-то N+1 деревянных. Даром, что сама возможность тратить деньги на бесполезные понты вызвала вопросы, аноны обратили внимание, что монеток игра после релиза вдруг стала выдавать гораздо меньше, чем было видно в стримах до релиза.
- Also, можно послушать предбоевые диалоги персов. Однако их редко когда слушают, особенно в онлайн, где игроки все заставки скипают, дабы побыстрее помахать. А зря, некоторые [диалоги](#) доставляют. [Зы](#)
- Выход дополненного издания игры, **Mortal Kombat XL**, вызвал масштабное [бурление говн](#) у всех пекарей: все дополнительные плюшки (старая добрая арена — The Pit, вернувшиеся Stage Fatality, новый квартет бойцов и т. п.) получают только консольщики со своими PS4 и Xbox One. Соответственно, недовольные записали петицию типа «[дать PC-версии Mortal Kombat X шанс!](#)». Было из-за чего волноваться, ведь МКX получил существенные продажи на ПК — 500 тыщ экземпляров против 5 лямов на консольки, а значит, Netherrealm Studios могла бы и дальше поддерживать ПК-версию, несмотря на предыдущие заморочки с ней. Данная петиция возымела действие: ПКшная версия Mortal Kombat XL вышла 4 октября 2016 года.

Несмотря на все минусы, игра получилась достойной (ибо сохранённый геймплей, улучшенный графон и разнообразные вариации), но, какова ирония, так же, как девятая часть повторила судьбу 1-3, десятая успешно пошла по граблям 4+. Ждём скатывания в Апокалипсис, тем более, что про Тейвена, Дейгона и прочих Судзинку уже вспомнили.

Mortal Kombat 11 (2019)

На конференции The Game Awards 2018 был представлен трейлер долгожданной одиннадцатой серии Комбата, опять под рэпчик. И если в трейлере МКX звучала бодрая музыка от Wiz Khalifa, то в трейлере новой игры звучит какое-то говно за авторством модного нынче 21 Savage. Фанаты в очередной раз взбугрутили, а появление в трейлере 2х разных Скорпов вызвало целую тонну догадок. ЧСХ — в целом верных.

За месяц до выхода игра породила бурную драму на [Украине](#). А точнее — запретом продажи на Украине из-за конфликта с каким то законом. Предположительно дело в запрете коммунистической символики, так как персонаж Скарлет имеет скин а-ля «[Советский комисар](#)». Тот факт, что скин доступен ин Раша онли, а вместо серпа и молота — коса, издателя не смутило. Бурления продолжались аж до релиза, после которого выяснилось, что игру можно активировать CIS ключом без всяких VPN (но купить напрямую в Стиме до сих пор нельзя).

[Mortal Kombat 11 - Official Announce Trailer](#)

Первый тизер новой части с [хуёвым рэпом](#)

[Mortal Kombat 11 - Official Launch Trailer](#)

Трейлер к выходу с легендарным музлом

- Боевая система теперь делает упор на блоки и контратаки, поэтому батон-машинг окончательно перестал работать. Появились Crushing Blow удары (усиленный версии обычных), которые

выполняются один раз за бой при определённых условиях. Бывший x-Ray мутировал в Fatal Blow, его можно выполнить один раз за бой когда здоровье достигает трети. Самое серьёзное изменение коснулось шкалы энергии — она разделилась на две: шкалу атаки и шкалу защиты. Кроме того, если раньше шкала заполнялась от наносимого и получаемого урона, то теперь она растёт тем медленнее, чем эффективнее была использована. Таким образом разработчики пытались сгладить разницу между начинающими и про-игроками, а заодно прищипнуть хвост любителям длинных комбо. Не вышло, комбодрочеры как наказывали на треть здоровья, так и наказывают, зато акцент сместился из агрессивной тактики в оборонительную.

- Ростер крайне консервативен. Из персонажей 9-ки и 10-ки пришли Скарлет, Кэсси, Джеки, Коталь, Эррон и Ди'Вора, из постклассики — Фрост, которая стала киборгом и, по сути, заменяет Кибер-Сабыча, а новичков всего трое: манипулирующий временем и неубиваемый голем Герас, Старшая Богиня света и добродетели Цетрион (которая оказывается отнюдь не доброй в сюжете игры), и Коллектор — шестирукая НЭХ, работающая сборщиком дани у Шао Кана. Сам Каныч тоже играбелен (по пред-заказу или как DLC), но боец он слабый. Кроме того, в кампании имеются Сектор и Сайракс — их можно избить, но играть за них нельзя.
- К слову о DLC, в ростер таким образом вернулись отсутствовавшие в «десятке» Шанг Цунг, Найтвульф, Синдел, с релизом дополнения Aftermath к ним добавились даже Шива с Фуджином. В свою очередь, это породило свои Win-ы и Fail-ы: первый получил каноничный образ и голос нашего соотечественника [Пантелеймона Тагавы](#), винрарно сыгравшего его ещё в первом фильме Mortal Kombat; третья была вообще заретконена как служительница зла с самого начала — в итоге многие фаны такого юмора не оценили. «Гости» представлены ВНЕЗАПНО [Терминатором](#), [Джокером](#) и Спауном: каждый из них по-своему интересен и уникален. Алсо, благодаря Aftermath в качестве «гостя» ВНЕЗАПНО пришёл [Робокон](#). Олдфаги смахивают слезу и повторяют очередной древний холивар а-ля RoboCop vs. The Terminator во вселенной МК. Багованные комбо и дырявые тайминги в подарок! Однако, DLC-дрочерство продолжается с момента анонса Mortal Kombat 11 Ultimate — полноценного издания МК11, включающего все дополнения + злоебучий Kombat Pack 2, представленный Милиной, Рэйном и самим Рэмбо. Выход КР2 состоялся 17 ноября 2020 года — и несмотря на это, слухи про Kombat Pack 3 продолжают циркулировать с новой силой.
- Каждого персонажа теперь можно настроить в соответствии со своими вкусами: изменить экипировку, установить анимацию появления, победы и фаталити. Всё это добро добывается в Крипте и Башнях, но об этом ниже.
- Стилей, как в МКХ, де-юре нет: все нужные приемы можно установить самому. А де-факто есть так как, для участия в турнирах можно использовать только дефолтные стили. Разработчики обещали подумать на счёт использования кастомизируемых стилей в турнирах, но сейчас это невозможно.
- Вернулось старое-доброе недодобивание — Мерсу. Теперь, если бой не закончился бруталити, можно один раз воскресить опа с третьей здоровья. В народе было прозвано Унижалити, так как это узаконенный способ сказать противнику: «Ты — нуб». Алсо, некоторые бруталити можно выполнить только после мёрси, что вдвойне обидно. Aftermath завёз-таки Stage Fatality и даже Friendship-ы: Сабыч-мороженщик, Джакс на саксофоне, зверский цирк Ночного Волка и диско-танцор Лю Кэнг прилагаются. [Православно!](#)
- В аркаде, помимо обычных башен, теперь есть Башни Времени — ограниченные по времени события, за прохождение которых можно получить экипировку для персонажей. Бои имеют кучу модификаторов и могут довести до истерики даже опытного игрока. Чтобы хоть как-то уравнять шансы, можно включить собственные модификаторы или использовать читерский пропуск боя. За счёт модификаторов можно даже реализовать что-то вроде тэгов из «девятки». Позднее появились кооперативные башни трёх видов: тэг, бой по очереди и совсем уж странный режим, в котором три человека независимо дерутся с боссом, но здоровья противника общее.
- Появился режим боёв ИИ. Суть проста: берём трёх персонажей, вставляем им добытые в Крипте улучшения, настраиваем поведение и выпускаем против таких же покемонов — опа! Апофеоз пост-гейминга, в котором игра играет сама в себя. Однако, таким образом можно получить skins, ничего не делая.
- Крипт вызывает сначала восторг, потом недоумение, и наконец — дикую ярость. По сути, это — игра в игре, трёхмерный квест, в которой игрок в роли безмянного воина бродит по острову Шанг Цунга, открывает сундуки и решает головоломки. Сундуки открываются за игровую валюту, которая зарабатывается в обычных режимах. И если монеты выдаются буквально за всё, то души можно получить только за победу, а сердца — за фаталити/бруталити. Причём сундуки — натуральные лутбоксы (за парой исключений), так что нужный шмот можно выбивать месяцами. Также выбиваются модификаторы для башен и улучшения для боёв ИИ. Для тех, кто не хочет фармить валюту, в наличии магазин, где skins и ресурсы продаются за реальные деньги. Но и это ещё не всё! Если каким то образом открыть все сундуки, то окажется, что это даже не треть контента. Сундуки можно перезарядить за монеты, но какие именно восстановятся — неизвестно, придётся оббегать Крипт заново.
- Сюжет является апофеозом пиздеца и вызывает серьёзные сомнения в психическом здоровье сценаристов. Вкратце: богиня времени Кроника — по совместительству мамаша Шиннока и

Цетрион — слегка прихуевает от действий Рейдена в «десятке» и решает устроить вселенной хард-ребут (как выясняется — далеко не первый, так как Рэйден, сцуко, каждый раз умудрялся подгадить). А чтобы оборзевший бог не мешался — перебрасывает из прошлого (второго турнира) кучу народа, причём некоторые персонажи живы в реале и встречаются сами с собой. Среди попаданцев оказался и Шао Кан, который офигевел от положения дел во Внешнем Мире и немедленно начал наводить порядок. По ходу дела маразм крепчает всё больше: имеет место быть омерзительная мелодрама с Коталем и Джейд, подкат Джонни Кейджа к собственной дочери, предательство Джакса, внезапный выпил Шао Кана Китаной и over 9000 прочих роялей из кустов. В конечном счёте, объединённые армии Земли и Внешнего Мира единым фронтом отправляются колбасить Преисподнюю, а Рэйден, посчитав себя профнепригодным, ВНЕЗАПНО делает Лю богом огня. Вся эта пиздобратия немного не успевает к финалу, и Кроника таки успевает зарезетить вселенную, но тут же огребаёт фаталити от Лю Канга. После чего Лю с Рейденом или Китаной (смотря как получится выиграть последний бой) перезапускают события. Сюжеты с тайм-травелом всегда отличаются повышенным градусом неадекватности, но на сей раз плеснуло через край. Впрочем, своей цели разработчики добились: полностью обнулили события всех 11-ти частей и подготовили серию к новому перезапуску. И казалось бы, что на этом всё... но решив, что [всем понравилось](#), разрабы выкатили сюжетное дополнение с релизом Aftermath DLC. Лю Канг с Рейденом таки [налажали](#) со временем, и вселенной наступает очередной [пиздец](#). Чтобы это исправить, парочка отправляет [в прошлое](#) (чтобы окончательно добить мозг игрока) ВНЕЗАПНО Шанг Цунга, который себе в помощь [берёт](#) Ночного Волка и Фуджина. Об этом узнаёт Кроника и логично решает поднасрать Рейдену и Ко. [Страсти и зрелища](#) в комплекте. В финальной битве есть возможность [выбора](#) стороны: Лю Канг или Шанг Цунг, и в зависимости от того, кто победит, будет и соответствующая концовка. Какая из них каноничная — узнаем в МК 12 (если к тому времени Бун сотоварищи останется в [сознании](#) от количества поглощаемых [веществ](#) и [бухла](#)). Минздрав [настоятельно](#) предупреждает: [не плоди временных линий](#). Так-то.

- Эксперимент с альтернативными скинами персонажей + озвучкой получил продолжение после МКХ (где в роли Джакса мог выступить сам Карл Уэзерс, он же Аполло Крид из киносаги о [Рокки Бальбоа](#) и Диллон из «Хищника»). Диджей Дмитрий Вегас в роли Саб-Зиро настолько херов, что он делает деревянный голос рестлерши Ронды Раузи посредственным. Банкет получил продолжение незадолго до наступления 2021 года, когда актеры из первого фильма Mortal Kombat вернулись к ролям своих персонажей — [к огромному счастью фанбазы](#). Кристофер Ламберт aka [Горец](#) (Рэйден), Бриджит Уилсон (Соня Блейд) и Линден Эшби (Джонни Кейдж) продолжают доставлять даже спустя 25 лет, и они составляют отличную компанию вышеупомянутому Тагаве.

В целом, игра получилась на уровне предыдущих частей и несомненно займёт своё место в киберспорте. Ложкой говна в бочке стал абсолютно невменяемый донат. Одно дело — условно бесплатные мобилочки, и совсем другое — проект за фул-прайс.



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 Dopefish DotA Dreamcast
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