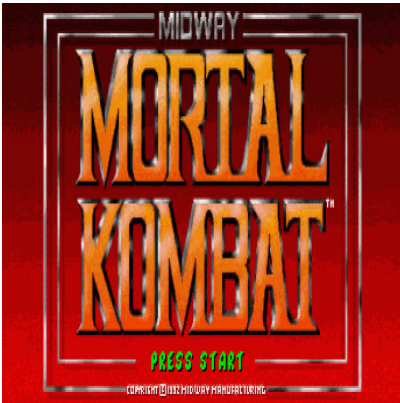




EnDOSkopie – Mortal Kombat 1

Description

Arcade Titel auf einem alten PC waren eher die Seltenheit. Meist spielte man Adventures, Strategiespiele oder eher langsame Plattformer. **Mortal Kombat 1** revolutionierte dann mein Jugendzimmer.

Es ist ein Arcade-Kampfspiel, das 1992 von Midway entwickelt und veröffentlicht wurde. Es wurde für fast alle Heimplattformen der damaligen Zeit veröffentlicht und sah von „hervorragend“ bis „na ja“ aus. Bis es in meinem Freundeskreis auf dem PC und letztlich bei mir landete, dauerte es ein Weilchen.

Brutaler, innovativer Kampf

Im Mittelpunkt des Spiels stehen mehrere Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die an einem Kampfsportturnier teilnehmen. Es führte viele Schlüsselaspekte der Spielereihe ein, darunter das einzigartige Fünf-Tasten-Steuerungssystem und blutige Finishing Moves, Fatalities genannt.

Für mich war es eine grandiose Möglichkeit, so zu kämpfen, wie in den Kung Fu Filmen der 1970er Jahre. Allerdings war Mortal Kombat unrealistischer – und blutiger.



Auf in den Kampf!

Heute wird es von Kritikern als eines der größten Videospiele aller Zeiten angesehen und wurde zu einem Bestseller und eines der beliebtesten Kampfspiele in der Geschichte des Genres, das in den folgenden Jahren und Jahrzehnten zahlreiche Fortsetzungen und Ableger hervorbrachte.

Juristische Konsequenzen

Das Spiel löste jedoch auch viele Kontroversen aus, da es extreme Gewalt und blutige Szenen mit realistischen, digitalisierten Grafiken darstellte. Zusammen mit der Veröffentlichung von **Night Trap** für den Heimgebrauch führte dies zur Gründung des Entertainment Software Rating Board (ESRB), einer von der US-Regierung unterstützten Organisation, die Deskriptoren für Videospiele festlegt.

Handlung

Die Geschichte in Mortal Kombat ist außergewöhnlich, um nicht zu sagen, verrückt. Das Spiel findet in Earthrealm statt, wo ein Turnier auf *Shang Tsung's* Island abgehalten wird, auf der sieben seiner Schauplätze als Spielbühnen dienen.



Die Geschichte hinter den Charakteren

In der Einleitung zu Mortal Kombat wird erklärt, dass *Shang Tsung* 500 Jahre zuvor nach Earthrealm verbannt wurde und mit Hilfe des monströsen *Goro* die Kontrolle über das Mortal Kombat-Turnier übernehmen kann, um zu versuchen, das Reich zu vernichten. 500 Jahre lang war *Goro* in dem Turnier unbesiegt und hat neunmal in Folge gewonnen. Wenn er erneut gewinnt, kann *Shao Kahn*, der Imperator der Außenwelt, das Erdreich einnehmen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2022/01/Liu-Kang-vs-Cage.mp4>

Um dies zu verhindern, muss eine neue Generation von Kriegeren *Goro* herausfordern. Der Spieler erhält Informationen über die Charaktere in Biographien, die während des Lockmodus angezeigt

werden. Der Großteil der Hintergrundgeschichte des Spiels wurde nur in einem Comic erzählt, aber einige zusätzliche Informationen über die Charaktere und ihre Beweggründe für die Teilnahme am Turnier erhält der Spieler nach Abschluss des Spiels mit jedem Charakter.

Die Charakter

Mortal Kombat 1 enthält 7 spielbare Charaktere, jeder mit seiner eigenen einzigartigen Fatality, die alle später zu Markenzeichen werden und in mehreren Fortsetzungen auftreten. Das Spiel wurde mit digitalisierten Sprites entwickelt, die auf echten Schauspielern basieren. Deshalb galt es unter Spielern oft als „fotorealistisch“, auch wenn man die Gesichter der meisten Figuren im Kampf nicht richtig erkennen konnte.



Die Charakterauswahl

Ho-Sung Pak spielt *Liu Kang*, ein ehemaliges Mitglied der Gesellschaft des Weißen Lotus, der als Vertreter der Shaolin-Tempel am Turnier teilnimmt.

Elizabeth Malecki spielt die Special Forces-Agentin *Sonya Blade*, die einen gefährlichen Kriminellen der Black Dragon-Organisation, *Kano*, gespielt von Richard Divizio, verfolgt.

Carlos Pesina spielt *Raiden* (in den MS-DOS- und Konsolenversionen „Rayden“ geschrieben), einen Donnergott, der als Sterblicher am Turnier teilnimmt, während Daniel Pesina, Carlos' Bruder, den Hollywood-Filmstar *Johnny Cage* und das untote Gespenst *Scorpion* spielt. Ein Ninja, der vor den Ereignissen des Turniers ermordet und ins Leben zurückgeholt wurde, um seinen eigenen Tod zu rächen.

Farbwechsel

Die gelbe Farbe von *Scorpions* Outfit wurde in Blau geändert, um seinen Erzfeind und Mörder *Sub-Zero* zu erschaffen, ein Mitglied des Lin Kuei Clans von Attentätern, der die Macht hat, Eis zu erzeugen. *Mortal Kombat* wurde berühmt für solche Farbwechsel, die auch in späteren Spielen als Technik zur Schaffung neuer Charaktere verwendet wurden.



Der Turnierbaum. Hier kämpfen wir uns hoch.

Goro und die böse Rasselbande

Der vierarmige Shokan-Krieger Goro dient als Unterboss des Spiels. Als halb Mensch, halb Drache ist er viel stärker als die anderen Charaktere und kann nicht von Wurfattacken getroffen werden.

[Dies schadet allerdings der Spielbalance.](#) Die Sprites der Figur basieren auf einem Stop-Motion-Modell, das von Curt Chiarelli erstellt wurde. *Shang Tsung*, der Hauptgegner und Endgegner des Spiels (der von zwei Schauspielern, Eric Kincade und Ho-Sung Pak, gespielt wurde, obwohl nur letzterer im eigentlichen Spiel genannt wird) ist ein Zauberer, der sich während eines Kampfes jederzeit in jeden spielbaren Charakter des Spiels verwandeln kann.

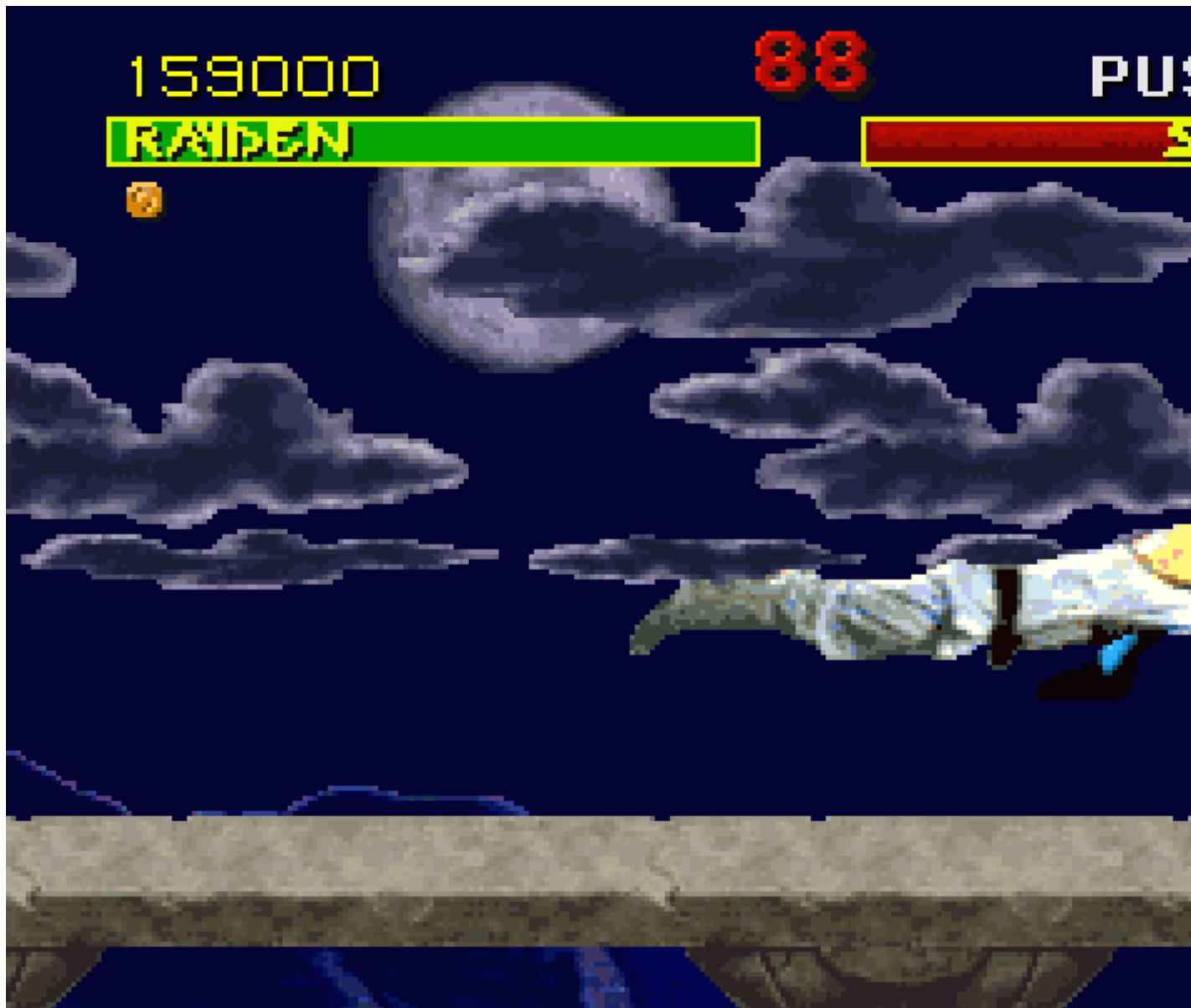


Die Einstellungsmöglichkeiten sind eher bescheiden

Beim Kampf auf der Pit-Stage konnte sich der Spieler für den Kampf gegen den geheimen Charakter *Reptile* qualifizieren, einen grün gekleideten Paletten-Tausch von *Scorpion* und *Sub-Zero*, der die Bewegungen beider Charaktere verwendet, wenn er eine Reihe von speziellen Bedingungen erfüllte. *Goro*, *Shang Tsung* und *Reptile* waren nicht spielbare Charaktere.

Die Fähigkeiten

Auch wenn einige Charaktere von den selben Schauspielern verkörpert oder schlicht Farben ausgetauscht wurden, waren die Fähigkeiten abwechslungsreich. Zumindest visuell. *Liu Kang* und *Raiden* können beide schießen und horizontal fliegen. *Raiden* beherrscht dabei Blitze (und Teleportation) und *Liu Kang* das Feuer. *Scorpion* kann ebenfalls teleportieren, seine stärkste Waffe ist aber eine Kette (bzw. im ersten Teil ein Seil) mit Hacken, mit der er weit entfernte Gegner treffen und zu sich heranziehen kann.



Raiden und Sub Zero im Kampf

Sub-Zero ist Herr über das Eis. Seine Schüsse frieren Gegner ein, sollten diese nicht rechtzeitig blocken. Außerdem kann er den Boden vor sich einfrieren, um darauf zu rutschen.

Johnny Cage und *Sonya Blade* haben besondere körperliche Fähigkeiten. *Sonya* greift mit ihren Beinen die Gegner im Handstand an, *Johnny* macht gerne einen Spagat, um einen Schlag in den Intimbereich zu landen (Split Punch).



Johnny Cage kann auch schießen

Kano ist der Mann mit dem Messer und kann selbst, ähnlich wie *Liu Kang* und *Raiden*, durch die Gegend fliegen.

Optisch und charakterlich erinnern manche Charaktere an Vorbildern. *Johnny Cage* ist ein Abklatsch von Van Damme, *Liu Kang* erinnert in Bild und Ton an Bruce Lee.

Der Street Fighter Killer?

Midway Games erteilte den Machern Ed Boon und John Tobias den Auftrag, ein Kampfspiel zu entwickeln, das innerhalb eines Jahres veröffentlicht werden sollte und mit **Street Fighter 2** mithalten kann.

Anfangs bestand das Team lediglich aus vier Leuten. Das Budget für das Spiel lag bei etwa 1 Million Dollar.

Die magischen Moves waren, gepaart mit dem „Fotorealismus“ und der Brutalität, ein Markenzeichen und unterschied das Spiel deutlich von der Konkurrenz. Das Konzept der Fatalities im Besonderen entwickelte sich aus der „Dizzied“-Mechanik in früheren Kampfspielen.



Für die damalige Zeit sind auch die Hintergründe beeindruckend

Kurze Entwicklungszeit

Mortal Kombat wurde in 10 Monaten von 1991 bis 1992 entwickelt, wobei eine Testversion in der Mitte des Entwicklungszyklus in begrenztem Umfang veröffentlicht wurde.

Als eine Demoversion des Spiels, die nur sechs männliche Charaktere enthielt, intern in den Midway-

Büros populär wurde, erhielt das Team mehr Zeit, um daran zu arbeiten. Dies führte dazu, dass *Sonya* in die Liste aufgenommen wurde.

Das Filmmaterial für die digitalisierten Charaktere des Spiels wurde mit Tobias' persönlichem Hi-8-Camcorder gefilmt. Das endgültige Arcade-Spiel verwendete acht Megabyte an Grafikdaten, wobei jeder Charakter 64 Farben und etwa 300 Animationsbilder hatte.



Damals war die Kamera-Technik sehr innovativ

Schwierige Namensfindung

Das Team hatte Schwierigkeiten, sich auf einen Namen für das Spiel zu einigen. Einige der vorgeschlagenen Namen waren *Kumite*, *Dragon Attack*, *Death Blow* und *Fatality*. Eines Tages hatte jemand auf dem Zeichenbrett in Boons Büro „Combat“ für die Namen aufgeschrieben und jemand schrieb ein K über das C. Der Flipper-Designer Steve Ritchie saß in Boons Büro, sah das Wort

„Kombat“ und sagte zu ihm: „Warum nennst du es nicht Mortal Kombat?“, ein Name, der laut Boon „einfach hängen blieb“.

Veröffentlichung für Heimkonsolen

Die Veröffentlichung von Mortal Kombat für Heimkonsolen durch Acclaim Entertainment war eine der größten Videospielveröffentlichungen der damaligen Zeit. Eine Flut von TV-Werbespots kündigte die gleichzeitige Veröffentlichung aller vier Heimversionen des Spiels, SNES, Genesis, Game Boy und Game Gear, am 13. September 1993 an. Einem Datum, das als „Mortal Monday“ bezeichnet wurde.



Kano und Scorpion geben sich die Ehre

Im selben Jahr wurde ein offizielles Comicbuch, Mortal Kombat Collector's Edition, geschrieben und illustriert von John Tobias und über den Versandhandel erhältlich gemacht. Dies beschrieb die Hintergrundgeschichte des Spiels detailliert.

Entschärft für Nintendo

Während die SNES-Version in Bild und Ton akkurater war als die Genesis-Version, enthielt sie Änderungen am Gameplay und ersetzte aufgrund von Nintendos „familienfreundlicher“ Politik das Blut durch Schweiß und die meisten Fatalities durch weniger gewalttätige „Finishing Moves“.



Zu hart für Nintendo: Die Fatalities

Der Schwitzeffekt, der nach Nintendos Entscheidung, das Spiel zu zensieren, als Palettenfärbung hinzugefügt wurde, konnte über einen Cheat-Code zurückgesetzt werden. Er lautete „BDB4-DD07“.

Auf der Genesis-Version waren das Blut und die unzensurierten Fatalities ebenfalls über einen Cheat-Code verfügbar, der „ABACABB“ lautete. Eine Anspielung auf das Album Abacab der Band Genesis, die ihren Namen mit der nordamerikanischen Version der Konsole teilte. Diese Version wurde vom Videogame Rating Council mit MA-13 eingestuft.

Die Game Boy-Version war im Vergleich zu ihrem Arcade-Pendant stark abgespeckt. Sie hatte eine verzögerte Steuerung und ein begrenztes Tastenlayout. Außerdem fehlten *Reptile* und die blutigeren Fatality-Moves. Allerdings konnten die Spieler über einen Code als *Goro* spielen.



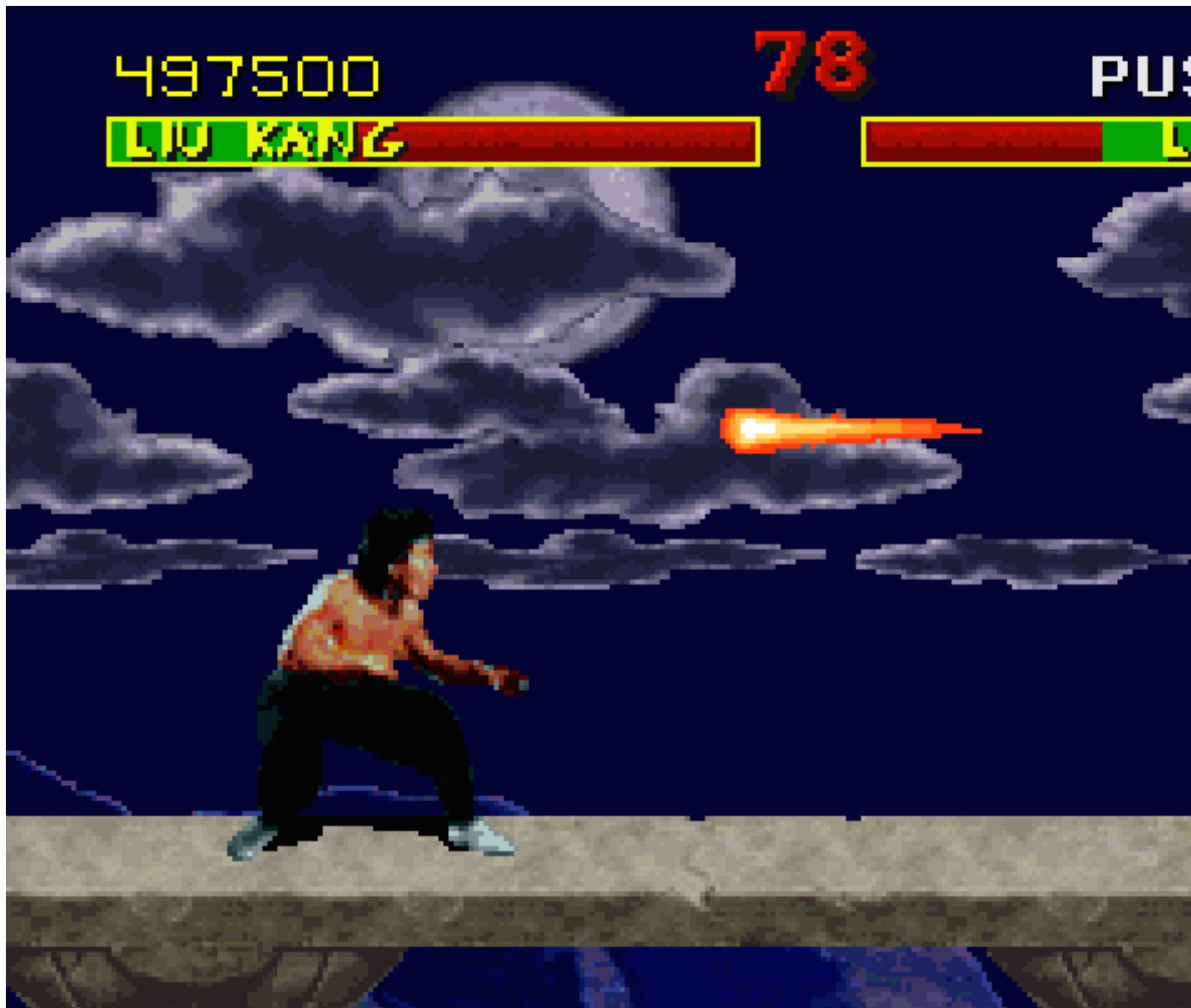
Kurz vor den Bosskämpfen muss man dreimal gegen zwei Gegner antreten, die nacheinander reinkommen. Screenshot.

Johnny Cage war anscheinend als spielbarer Charakter vorgesehen, wurde aber herausgeschnitten.

Sega, Amiga und MS-DOS

Die Game Gear-Version war der Game Boy-Version ähnlich, wies aber wesentliche Verbesserungen auf (Farbe, schnelleres Gameplay und straffere Steuerung). Wie sein 16-Bit-Pendant war das Spiel zensiert, es sei denn, es wurde ein Cheat-Code (2, 1, 2, Down, Up) eingegeben, aber es fehlten *Kano* und *Reptile*.

Eine Master System-Portierung, die auf der Game Gear-Version basiert, wurde Anfang 1994 für PAL-Regionen veröffentlicht. Es war auch eine NES-Portierung geplant, die jedoch noch vor der Programmierungsphase eingestellt wurde.



Man muss auch gegen den eigenen Charakter antreten, der in MK1 lediglich etwas dunkler gefärbt v

Portierungen für MS-DOS und den Amiga wurden erst 1994 veröffentlicht. Die MS-DOS-Version ist die genaueste Portierung der Arcade-Version in Bezug auf Grafik und Gameplay. Sie kam sowohl im

Disketten- als auch im CD-ROM-Format heraus, wobei die CD-ROM-Version die ursprüngliche Arcade-Musik und die Soundeffekte enthielt. Die Amiga-Version wurde nur in Europa veröffentlicht. Die Steuerung beschränkte sich auf eine oder zwei Aktionstasten, und sie enthielt einen minimalen Soundtrack mit Musik von Allister Brimble. Deshalb spielten meine Amiga-Freunde auch lieber Street Fighter II.

Die Sega-CD-Version des Spiels wurde mit einem Video-Intro der Mortal Monday-Werbung veröffentlicht. Diese Portierung erforderte keine Code-Eingabe, um auf den unzensurierten Inhalt zuzugreifen, und erhielt daher eine MA-17-Einstufung. Sega wollte ohnehin immer etwas erwachsener wirken als Nintendo. Obwohl diese Portierung der besser aussehenden SNES-Portierung technisch unterlegen war und Ladezeiten aufwies, ähnelte sie der Arcade-Version in Bezug auf das tatsächliche Gameplay mehr. Sie enthielt auch den authentischen CD-DA-Soundtrack, der direkt von der Arcade-Version übernommen wurde.

Extrem beliebtes Mortal Kombat

In den USA war Mortal Kombat im September 1992 das zweitbeliebteste Spielhallen-Spiel. Von Oktober bis November 1992 stand es an der Spitze der Spielhallen-Charts, dann von Februar bis März 1993, und schließlich im November 1993. Es war eines der beiden umsatzstärksten Arcade-Spiele des Jahres 1993 in Amerika (zusammen mit NBA Jam) und übertraf im selben Jahr das Einspielergebnis des Films Jurassic Park in Höhe von 300.000.000 \$!



Den später berühmt berüchtigten Stage-Fatality gab es bereits in Teil 1

Im November 1993 gab Acclaim bekannt, dass mehr als drei Millionen Exemplare von Mortal Kombat für Heimsysteme verkauft wurden. Das Spiel verkaufte sich in den ersten sechs Wochen nach seiner Veröffentlichung weltweit mehr als 3 Millionen Mal. Das waren zu dieser Zeit astronomische Werte.

Bis 1995 verkauften sich die Heimversionen mehr als 6 Millionen Mal und erzielten einen Umsatz von über 300 Millionen Dollar. Bis 2002 wurden von der ursprünglichen Arcade-Version 24.000 Stück verkauft und geschätzte 570 Millionen Dollar eingenommen. Das Spiel generierte auch Lizenzgebühren aus Filmen und Fernsehsendungen, so dass sich die Gesamteinnahmen aus Spielen und Lizenzen bis 2002 auf 1,5 Milliarden Dollar beliefen.

Unvollkommene Spielmechanik

In der Gesamtbetrachtung muss man feststellen, dass es nicht nur das erste Spiel dieser Reihe, sondern eines der frühen Spiele des Genres war. Aus technischen, aber auch aus Designgründen,

konnte es somit nicht perfekt sein. Manche Kritikpunkte haften der Serie sogar bis heute an, sind Kult und von Fans entsprechend gewollt. Dies betrifft vor allem den extrem hohen Schwierigkeitsgrad bei den Endgegnern. Das Design war typisch für einen Arcade-Titel. Es war nicht gewünscht, dass es die Spieler schnell durchspielen und so wurde das unfaire Gegnerdesign ein Teil von einer Reihe Gamedesignentscheidungen, welche Spieler zu mehr Münzeinwürfen verleiten sollten.



Hier schaut Shang Tsung im Hintergrund zu

Technisch, vor allem aus heutiger Sicht, waren die Charaktere viel zu langsam und teilweise hölzern. Dies besserte sich, ebenso wie die Optik, bereits im zweiten Teil (April 1993). Hier erfreuten sich Fans an 12 Charakteren. Der dritte Teil (April 1995) war ein weiterer großer Sprung, vor allem bei Steuerung und den vielen Details bei der Grafik. Mit 14 Charakteren war die Auswahl hingegen kaum größer.

Die Zwischenaufgaben, mit wildem Tastendruck ein Holzbrett unter Zeitdruck zu zerschlagen, war eine ziemlich bescheuerte Idee und bereits im zweiten Teil entfernt.



Kano reißt einem buchstäblich das Herz heraus

Neben Grafik, Steuerung, Atmosphäre und anderen Dingen wurden vor allem die bestehenden Charaktere mit neuen Moves vertieft. Es machte Spaß, die richtigen Kombinationen herauszubekommen. In aktuellen Nachfolgern bekommt man das alles „nachgeschmissen“. Gleiches gilt für die Fatalities. Damals waren diese Moves komplexer und wurden nicht im Menü angezeigt. Es war etwas Besonderes, wenn man diese beherrschte. Heute haben die – weitaus brutaleren – Fatalities nach ein paar Matches ihren Reiz völlig verloren.

Persönliche Meinung

Zugegeben, ich war nie ein Held in dieser Spielereihe, aber es ist für mich immer noch das beste Prügelspiel, wenn auch nicht zwingend der erste Teil. Und selbst heute, wo die Komplexität enorm zugenommen hat, spiele ich es ausschließlich mit Tastatur. Da ich früher kein Gamepad oder Joystick hatte, musste die Tastatur leiden. Damals wie heute. Mit einem Gamepad in der Hand fühlt sich das

Spiel für mich nicht richtig an.



Eines meiner Lieblingsteile: Mortal Kombat III

Und ich habe zur Arcade-Version eine kleine Anekdote. Beim Besuch von Familienmitgliedern konnte ich in Westerborg zum ersten Mal Mortal Kombat an einem Automaten spielen. Es handelte sich um den zweiten Teil. Ich hatte kaum Geld, aber sehr viel Lust darauf. Nun kann man sich das Resultat vorstellen: ich – ausschließlich mit Tastaturerfahrung ausgestattet – mit Knüppel und kreisrunden Knöpfen. Doch diesen Moment, als ich den Drive raus hatte, mein *Liu Kang* nur noch über rund 3 Pixel Lebensenergie verfügte und mein Gegner einen vollen Balken hatte, werde ich nie vergessen. Wenige

schweißtreibende Sekunden später stand ich als Sieger fest, weil ich eine Salve Spezialmoves hinbekommen hatte.

Das ist, was ein gutes Spiel ausmacht: Der Unterschied, ob man wild Köpfe drückt, oder gezielt die Fähigkeiten einsetzt, um erfolgreich zu sein.

Weiterführende Links

[Mortal Kombat Fanseite](#)

[Mortal Kombat bei GOG \(mit deutscher IP nicht zugänglich\)](#)

Date Created

1. Januar 2022

Author

sven