

# EU-Version von »Mortal Kombat X« nicht indiziert

Entscheidung Nr. 6069 vom 2.7.2015

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer 687. Sitzung vom 02. Juli 2015 entschieden: Das Xbox One- und das Playstation 4 Spiel „Mortal Kombat X“ (EU-Version) werden nicht in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

Verfahrensgegenständlich ist das am 14. April 2015 veröffentlichte Spiel „Mortal Kombat X“ (EU-Version), welches der Bundesprüfstelle in der Fassung für die Konsolen Xbox One und Playstation 4 vorliegt. Es handelt sich um den neuesten, zehnten Teil der bekannten Spielereihe „Mortal Kombat“, die zum Genre der „Beat’em Up“-Spiele gehört. Das Spiel wird von der Firma ... vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung sind in englischer Sprache verfasst. Die Sprachausgabe und die Menüführung sind sowohl in englischer, französischer als auch in deutscher Sprache vorhanden.

Zur Inbetriebnahme des Spiels wird eine Xbox One bzw. eine Playstation 4 benötigt. Die Steuerung erfolgt über den Xbox One- bzw. Playstation 4 Controller.

Auf dem Cover des Spiels ist ein maskierter Kämpfer abgebildet, bewaffnet mit einer scharfen Klinge. Auf dem Rückcover finden sich u.a. folgende Beschreibungen:

„CHARAKTERVIELFALT: Für jeden Kämpfer stehen mehrere Varianten mit einzigartigen Special-Moves, Combos und Kampfstrategien zur Verfügung“; „FINISH HIM! Vernichte deine Gegner mit völlig neuen Brutalities und Fatalities“; „FILMREIFE STORY: Erlebe die epische Action der Mortal Kombat X Story – eine neue Generation von Kämpfern steigt in den Ring!“

In den Videosequenzen der Rahmenhandlung, die insgesamt eine Laufzeit von ca. zwei Stunden haben, wird in einer fiktiven Welt ausführlich der Kampf von Gut gegen Böse geschildert. Die Story-Sequenzen werden jeweils unterbrochen, wenn sich zwei Charaktere gegenüberstehen und im Rahmen des Turniers gegeneinander antreten oder sich ganz einfach gestritten haben; die Spielenden übernehmen dann die Steuerung eines dieser vorausgewählten Charaktere.

Das Spiel beinhaltet neben dem Storymodus und den darin eingebauten Zweikämpfen weitere Spielmodi:

„Krypta“: In der Krypta können verschiedene Spielinhalte durch Einlösen der Spiel-punkte freigeschaltet werden. Die an klassische Rollenspiele angelehnte Krypta ist nur im „Rastermodus“ begeh- und spielbar, Drehungen finden immer in 90°-Bewegungen statt. Es sind leichte Rätselemente neben den freischaltbaren Inhalten in der Krypta enthalten, jedoch keine Kampfhandlungen. Ab und zu wird man von einem Tier (Bsp: Spinne) kurz angefallen, was aber keinerlei Auswirkungen auf den Gesundheitszustand hat und lediglich der Atmosphäre dient. Innerhalb der verschiedenen Ebenen bzw. Gegenden in der Krypta können Konzeptzeichnungen, Outfits, Brutalities, Fatalities, etc. erworben werden. Ohne Zuhilfenahme des Internets sind die Käufe jedoch Glückssache, da diese in Alien-artigen Eiern, Grabstätten, Kisten und ähnlichem verborgen sind und erst nach erfolgtem Kauf der tatsächliche Inhalt sichtbar wird.

„Türme“: Die Türme sind eine klassische Wettkampfsituation mit dem Ziel, sich von unten nach oben durchzuspielen:

- Klassisch – 10 Gegner („Bekämpfe 10 Gegner auf der von dir ausgewählten Schwierigkeitsstufe!“)
- Teste Dein Glück – 7 Gegner („Teste dein Glück, indem du deine Gegner mit zufällig ausgewählten und aktivierten Modifikatoren bekämpfst!“)
- Teste deine Kraft – 10 Gegner („Teste deine Kraft, indem du mit zunehmender

Schwierigkeit eine Serie von Objekten zerstört!“) Hier müssen in Kampfsporttradition Gegenstände mit einem einzigen Handkantenschlag durchschlagen werden.

- Endlos – Zahllose Gegner („Versuche, so viele Gegner wie möglich zu besiegen, ohne zu sterben.“)
- Survivor – Zahllose Gegner („Überlebe eine Serie von Kämpfen, bei denen deine Gesundheit zwischendurch nicht aufgefüllt wird. Stelle deine Fähigkeiten unter Beweis und verdiene nach jedem Kampf Bonusgesundheit!“)

„Teste dein Glück“: Hier wird per Zufallsgenerator eine willkürliche gegnerische Spielfigur ausgewählt.

„Einzelkampf“: Die Spielenden suchen sich eine Spielfigur und eine entsprechende gegnerische Spielfigur aus.

„Training“: Im Training können Bewegungskombinationen, Special Moves (bspw. Fatalities) usw. geübt werden. Die abwehrende Reaktion des Gegners lässt sich unterschiedlich einstellen, so dass für die Spielenden ein individueller Trainingsschwierigkeitsgrad möglich ist.

Die Spielmodi von „Mortal Kombat X“ haben im Wesentlichen dasselbe Ziel und dieselbe Spielmechanik: In den interaktiven Sequenzen des Spiels stehen sich zwei Kämpfende in einer beschränkt interaktiven 2D-Umgebung gegenüber und müssen gegeneinander kämpfen. In jedem Level sind Gegenstände zu finden, die im Kampf zum Vorteil genutzt werden können. Damit kann man beispielsweise von Wänden abspringen, um über Gegner zu springen oder eine vom Meer angespülte Leiche kann auf den Gegner geworfen werden.

Die Protagonisten des vorliegenden Spiels sind zum großen Teil aus den vorangegangenen „Mortal Kombat“-Teilen bekannt. Alle Charaktere haben verschieden Spezialangriffe, die durch unterschiedliche Tastenkombinationen ausgelöst werden. Die Spielenden müssen im Kampf mit Hilfe von Schlägen, Tritten, magischen Angriffen und Spezialattacken den Gegner verletzen und ihm so Lebensenergie entziehen. Gleichzeitig müssen die Spielenden durch Springen und Ducken den Attacken der Gegner ausweichen oder deren Angriffe durch Blocken im richtigen Moment abwehren, um selbst keinen Schaden zu nehmen. Für den Kampf sind 90 Sekunden pro Runde angesetzt. Wer als erster zwei Runden gewonnen hat, gewinnt den Kampf. Wird der Opponent oder der Spieler selbst getroffen, so erscheinen neben kleineren bis größeren Blutspritzern auch Blutspuren auf dem Boden. Am Ende eines Kampfes sind meist größere Flächen des Bodens mit Blut bedeckt, aber nur dort, wo die Kontrahenten sich attackiert haben. Ist ein nicht-menschenähnlicher Kämpfer beteiligt, ist an Stelle von rotem Blut eine andersfarbige Flüssigkeit zu sehen.

Das zentrale Element des Spieleinterface bilden die beiden Kämpfenden. In den oberen beiden Ecken des Interface sind die Lebensenergie-Leisten der beiden zu sehen. In den unteren beiden Ecken befindet sich die Anzeige des so genannten „X-Ray“. Ist diese zu einem Drittel geladen, lassen sich die Spezialattacken des Kämpfers in einer stärkeren Variante ausführen. Ist sie zu zwei Dritteln geladen, lässt sich beispielsweise eine Angriffskombination des Gegners unterbrechen und in einen starken Gegenangriff umwandeln.

Bei einer vollständig geladenen Anzeige lassen sich sehr starke Kombinationen (z.B. „X-Rays“) ausführen. Hier wird je nach Spielfigur eine entsprechende Animation ausgelöst, bei welcher der Gegner in einer Röntgen-Ansicht dargestellt ist und so detailliert verfolgt werden kann, wie sich der Angriff auf seinen Körper auswirkt. Dieser Angriff zieht dem Gegner grundsätzlich einen großen Teil seiner Lebensenergie ab. „X-Ray“-Moves werden in einem Kampf bevorzugt mehrfach angewendet, da ein schnell beendeter Kampf mehr Punkte ergibt.

Wird eine Brutality ausgeführt, ist jeder Gegner sofort besiegt. Die entsprechenden Animationen verdeutlichen dies, da in der Regel Körperteile abgetrennt werden, zerplatzen oder in sonstiger Weise verletzt werden, wodurch eine Fortführung des Kampfes offensichtlich nicht mehr möglich ist.

Haben die Spielenden es geschafft, zum zweiten Mal dem Gegner die Lebensenergie zu nehmen, haben sie die Möglichkeit, eine so genannte „Fatality“ auszuführen, für die „Mortal Kombat“ insbesondere bekannt ist. Nach der Aufforderung „Finish him!“ oder „Finish her!“ hat man ein paar Sekunden Zeit, um eine bestimmte Tastenkombination auszuführen. Diese ist ebenso wie die normalen Spezialattacken von Charakter zu Charakter unterschiedlich.

Es erscheint nun eine Videosequenz, in welcher der Gegner auf die unterschiedlichsten Arten getötet wird. Kung Jin tritt seinem Gegner den Kopf ab; dieser wirbelt durch die Luft und wird von Kung Jin mit drei Pfeilen durchbohrt, bevor er wieder zu Boden fällt. Die Figur D´Vorah, die mit Libellen-artigen Flügeln ausgestattet ist, lässt auf ihren Gegner aggressive Insekten los, die ihm das Fleisch vom Kopf fressen; der auf den Boden fallende blutige Schädel wird von D´Vorah zertreten. Der Charakter Kung Lao benutzt seinen Hut als Kreissäge, um den Kopf seines am Boden liegenden Gegners in das rotierende Sägeblatt zu drücken.

Jeder Charakter hat drei Kampfstil-Variationen zur Auswahl, die die Spielweise des Kämpfers stark beeinflussen können. Zu Anfang des Spiels sind jeweils eine Fatality und ein X-Ray-Move freigeschaltet, die anderen Moves (zweite Fatality, insgesamt vier Brutalities und zwei X-Ray) müssen freigeschaltet bzw. freigespielt werden. Um die jeweiligen Ausrichtungen der verschiedenen Kampfstile einsetzen zu können, müssen die Spielenden die entsprechenden Tastenkombinationen erlernen. Die sind zwar über „Pause“ jederzeit erreichbar, jedoch ist ein Auswendiglernen der Moves für ein flüssiges Spielerlebnis unumgänglich.

Folgende Charaktere sind im Spiel enthalten und entsprechende Ausrichtungen für den Kampf stehen den Spielenden zur Verfügung:

- **Cassie Cage:**
  - Spec-Ops: Ermöglicht Air Strikes und The American Way
  - Hollywood: Erhält stilvolle Air Akimbo Gunshots und Nut Kracker
  - Raufbold: Ermöglicht Take down, Air Power Slam und Bow Breaker
- **D´Vorah:**
  - Giftig: Ermöglicht Bug Burst und auf Ovipositor basierende Giftattacken
  - Brutmutter: Ermöglicht Krawler und Bug Blast
  - Schwarmkönigin: Ermöglicht Vortex Swarm und Wasp Grenade
- **Ermac:**
  - Gespentisch: Verleiht die Fähigkeit Fly und spezielle Luftangriffe.
  - Mystisch: Ermöglicht verbesserten Tele-Lift und den Tele-Choke.
  - Meister der Seelen: Verleiht Soul Ball und die Fähigkeit Vanish, um Schaden zu verhindern.
- **Erron Black:**
  - Scharfschütze: Ermöglicht einzigartige Spezialattacken mit einem Scharfschützengewehr.
  - Revolverheld: Ermöglicht Standoff Stance und einige Trick Shots mit Revolvern.
  - Gesetzloser: Ermöglicht einzigartige Attacken mit einer geborgenen Tarkatan-Armklinge.
- **Ferra/Torr:**
  - Lakai: Ein verstärkender Torr kämpft solo, während Ferra vom Seitenrand zusieht.
  - Gnadenlos: Erhält die Pain And Gain-Fähigkeit, die Torrs Schaden erhöht.
  - Grausam: Ermöglicht Boss Toss und Gut Ripper.
- **Jacqueline Briggs:**
  - High-Tech: Ermöglicht Plasma Blast mit kurzer Reichweite und Plasma-Gauntlets-Stärkung
  - Schrotflinte: Ermöglicht Shotgun Blast und Shotgun Stun mit mittlerer Reichweite
  - Vollautomatisch: Ermöglicht Machinegun- und Rocket-Angriffe mit großer Reichweite
- **Jax:**
  - Wrestler: Ermöglicht Multi-Slam, Back Breaker und Grab.Kombos.
  - Schwere Waffen: Ermöglicht Rocket Launcher und Submachine Gun.
  - Aufgepumpt: Ermöglicht verstärkten Ground Pound und interaktiven Gotcha Grab.
- **Johnny Cage:**
  - A-Promi: Kann normale und Spezialattacken aufladen und so mehr Schaden anrichten.
  - Faustkampf: Ermöglicht Fist Bump, Flashy Kombos und normale Attacken.
  - Stunt-Double: Ermöglicht das Erzeugen von Stunt-Double-Imitationen.
- **Kano:**
  - Kommando: Ermöglicht Choke Grab, Power Slam und High/Low Parry.
  - Halsabschneider: Ermöglicht schädigende Messerangriffe und den Power Up.
  - Kybernetik: Ermöglicht Augenlaser- und Granaten-Angriffe.
- **Kenshi:**
  - Kenjutsu: Ermöglicht Telekinetic Push, Slam und Toss.
  - Ausgeglichen: Verleiht die Fähigkeit, Bilder seiner selbst zu projizieren.
  - Besessen: Ermöglicht das Heraufbeschwören der Dämonen der zerbrochenen Klinge.
- **Kitana:**
  - Schwermütig: Ermöglicht einzigartige Spezialattacken mit Jades Gefe und Kampfstab.
  - Royal Storm: Ermöglicht Fan-Nado, Bounce Back und Square Boost.
  - Assassine: Ermöglicht Assassin Strike, Princess Parry und Sharpen.
- **Kotal Kahn:**
  - Sonnengott: Ermöglicht God Choke Command Grab und Soul Burn.
  - Blutgott: Beschwört Crystal, Obsidian und Blood Totems.
  - Kriegsgott: Ermöglicht auf Macuahuitl basierende Angriffe.

- **Kung Jin:**  
Shaolin: Ermöglicht normale und Spezialattacken mit dem Chakram.  
Ahnen: Verleiht die Fähigkeit, Pfeile mit Ahnengeistern zu stärken.  
Bojutsu: Verleiht Spezialattacken mit dem Kampfstab.
- **Kung Lao:**  
Huttrick: Ermöglicht das Platzieren zurückrunder Hutfallen.  
Sturmwind: Ermöglicht das umkreisende Hutschild zu Angriffs- und Verteidigungszwecken.  
Kreissäge: Ermöglicht Spezialattacken mit Hat Grinder.
- **Liu Kang:**  
Dualist: Kann zwischen Licht- und Schattenform wechseln und so heilen oder Schaden zufügen.  
Flammenfaust: Ermöglicht Dragon Parry, Windmill Punch und Shaolin Flame.  
Drachenfeuer: Ermöglicht verstärkte Dragon Fireballs und Flying Kick.
- **Mileena:**  
Unbändig: Ermöglicht High/Low Pounce und zusätzliche Beißattacken.  
Durchbohrend: Ermöglicht spezielle Attacken mit ihren Sai.  
Himmlich: Verleiht die Fähigkeit, sich vorwärts, rückwärts oder auf der Stelle zu teleportieren
- **Quan Chi:**  
Beschwörer: Verleiht die Fähigkeit, eine Fledermaus aus dem Unterreich heraufzubeschwören.  
Zauberer: Verleiht magische Felder, die Quan Chi stärken oder den Gegner lähmen.  
Hexenmeister: Verleiht die Fähigkeit, um über Portale aus allen Richtungen anzugreifen.
- **Raiden:**  
Meister der Stürme: Ermöglicht das Aufstellen von statischen Fallen.  
Donnergott: Ermöglicht zusätzliche Treffer bei Elektroangriffen und verstärktes Lightning.  
Verdränger: Ermöglicht die Verwendung von Teleport und Sparkport.
- **Reptile:**  
Giftig: Verleiht eine anhaltende Giftwolke, die nicht blockbaren Schaden verursacht.  
Trügerisch: Verleiht verschiedene Arten von Invisibility.  
Wendig: Ermöglicht es, die eigene Geschwindigkeit zu erhöhen und Gegner zu verlangsamen.
- **Scorpion:**  
Inferno: Ermöglicht das Heraufbeschwören eines dämonischen Helfers.  
Ninjutsu: Ermöglicht einzigartige Attacken mit zwei Schwertern.  
Höllengeist: Ermöglicht Fire Ball, Hellfire und Flame Aura.
- **Shinnok:**  
Totenbeschwörer: Ermöglicht einzigartige Spezialattacken mit einer riesigen Skeletthand.  
Hochstapler: Verleiht die Fähigkeit, die Spezialattacken des Gegners zu stehen.  
Knochenbrecher: Beschwört zahlreiche tödliche Skelettwaffen.
- **Sonya Blade:**  
Spezialeinheit: Kann für zusätzliche Attacken eine Drohne der Spezialeinheiten anfordern.  
Geheimagent: Ermöglicht Garrote Parry und Military Stance.  
Sprengmeister: Verleiht verschiedene Explosiv- und Disruptor-Granaten.
- **Sub-Zero:**  
Großmeister: Ermöglicht einen Eisklon, der geworfen oder als Schild verwendet werden kann.  
Eismagier: Verleiht die Fähigkeit, Waffen aus Eis zu erschaffen.  
Unverwundlich: Ermöglicht Frozen Aura und Barrier of Frost zur Verteidigung.
- **Takeda:**  
Ronin: Ermöglicht einzigartige Attacken mit Doppelimpulsklingen.  
Shirai-Ryu: Verleiht an Shirai-Ryu angelehnte Angriffe, z.B. Quick Phase.  
Peitsche: Verleiht Angriffe mit den Charged Energy Whips.

Mehrere Teile der „Mortal Kombat“-Reihe wurden in der Vergangenheit aufgrund der darin enthaltenen drastischen Gewaltdarstellungen als jugendgefährdend eingestuft und indiziert, zum Teil auch als Verstoß gegen § 131 StGB bundesweit beschlagnahmt. Zuletzt wurde im Jahr 2011 der neunte Teil namens „Mortal Kombat“ (bzw. „Mortal Kombat 9“) indiziert.

Das nun verfahrensgegenständliche „Mortal Kombat X“ (EU-Version) wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Eine „Mortal Kombat X (gamescom-Demo)“, die sechs spielbare Charaktere inklusive dazugehöriger X-Ray-Moves enthält, jedoch keine Fatalities aufweist, erhielt mit Prüfdatum vom 17.07.2014 das Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“. In dem Jugendentscheid wird u.a. ausgeführt, die Spielfiguren seien zwar menschlich gestaltet, verfügten aber ausnahmslos über nicht-menschliche und unrealistische Eigenschaften und seien klar als Fantasyfiguren einer unrealistischen Fantasy- und Spielwelt zu erkennen. Selbst die besonders drastischen Darstellungen von Trefferwirkung und Verletzung in den „X-Ray“-Moves wirkten auf den Betrachter überzogen und unrealistisch, so dass insgesamt eine mögliche Jugendgefährdung ausgeschlossen werden könne.

Mit Schreiben vom 06.05.2015 regte die ... die Indizierung des Xbox One- und Playstation 4 Spiels „Mortal Kombat X“ (EU-Version) an. Zur Begründung führte sie aus, die Reihe

„Mortal Kombat“ bestehe aus der Darstellung diverser Zweikämpfe. Hierbei stünden den Spielenden verschiedene Kämpfer- und Gegnerfiguren zur Verfügung. Jede Figur habe spezielle Fähigkeiten und Techniken, die sog. „Fatalities“ („Fatality Moves“) auslösen könnten, mit denen die Gegner auf besonders drastische Art und Weise getötet werden könnten. Die Ankündigung auf dem Rückcover laute dementsprechend: „*FINISH HIM. Vernichte deine Gegner mit völlig neuen Brutalities und Fatalities.*“.

Die Hintergrundumgebung variere je nach Kampf (u.a. Wald, Vulkanlandschaft). Zum Teil verwendeten die Charaktere nicht-reale Waffen wie magisches Feuer; manche Charaktere seien Fantasy-Wesen.

Die Kämpfe seien mit vielen Bluteffekten unterlegt und zeigten detaillierte Gewalteinwirkung. Der Kämpfer Liu Kang könne bspw. seinem Gegner mit der Hand das Genick brechen, was in Zeitlupe und in Nahaufnahme präsentiert werde. Cassie Cage schlage männlichen Gegnern die Faust in den Unterleib und quetsche ihnen die Hoden, dann ramme sie ihnen zwei Pistolenläufe seitwärts an die Schläfen und schieße ihnen in den Kopf. Johnny Cage ramme seinen Gegnern das Knie gegen den Kopf, woraufhin deren Genick, untermalt von Knirschgeräuschen, breche.

Beim Auslösen einer „Fatality“ werde ein Gegner bspw. entzweigerissen (Kämpfer Liu Kang), mit einer Rundsichel in mehrere Teile zerteilt oder mit dem Kopf voran in eine Kreissäge geschoben (Kämpfer Kung Lao), mit einem rotierenden Schwert in Scheiben geteilt (Kenshi) oder auf aus dem Boden ragende Eiszapfen geworfen und anschließend mit einem wuchtigen Sprung auf den Körper von den eisigen Stacheln durchbohrt (Kämpfer Sub-Zero).

Auch wenn es eine rudimentäre Rahmenhandlung gebe, seien die zahlreichen Zweikämpfe und insbesondere die „Fatalities“ letztlich das, was das Spiel ausmache und worauf sich das Interesse der Spielergemeinde richte. Insgesamt zeige das Spiel trotz der unrealen Elemente eine Vielzahl an realitätsnahen Darstellungen von Gewalt und ihren Folgen. Die Gewalt werde zum Teil ins Lächerliche gezogen und verharmlost, indem z.B. die Kämpferin Cassie Cage von sich und ihrem schwer verletzten Gegner ein sog. Selfie mache oder der Kämpfer Jax seine Zigarre im Halsstumpf seines geköpften Gegners ausdrücke. Es sei deshalb von einer erheblichen verrohenden Wirkung auf Kinder und Jugendliche auszugehen.

In vielen Spielmagazinen wurde „Mortal Kombat X“ umfassend besprochen.

Die Zeitschrift „Computer Bild“ schreibt unter der Überschrift „Mortal Kombat X: Ruckzuck ist die Lippe dick!“:

*„(...) Von Altersträgheit ist das Spiel aber weit entfernt. Im Gegenteil, „Mortal Kombat X“ ist frisch, inspiriert und vor allem brutal, wie nie zuvor. Das ist auch der Grund, warum das Spiel nicht offiziell in Deutschland erscheint. (...) „Mortal Kombat X“ ist knallhart und wie immer extrem schnell. (...) Mit dem richtigen Blocken sollten Sie sich unbedingt vertraut machen, dann der Titel spielt sich wesentlich taktischer als seine Vorgänger. (...) Untermalt wird das Ganze von literweise Blutfontänen, knackenden Knochen und im Extremfall Zeitlupenaufnahmen im Röntgenblick. Dann sehen Sie, wie es die Wirbelsäule zerreisst oder der Kiefer splittert. Auch Enthauptungen und das Ausstechen von Augen sind keine Seltenheit. Kämpferin „Mileena“ nagt Ihrem Gegner unter Umständen sogar das Gesicht von den Wangenknochen. (...)*

*Fazit Mortal Kombat X: Der neueste Teil zieht alle Register! Das gilt nicht nur für die serientypische Brutalität, sondern auch für die ausgezeichnete Präsentation, den Umfang und die Spielbarkeit. „Mortal Kombat X“ ist damit mehr als ein stumpfes Prügelspiel, sondern ein ernstzunehmender Genvertreter für erwachsene Spieler mit dickem Fell. Denn was hier an Gewalt zelebriert wird, gehört definitiv nicht in Kinderhände.“*

(<http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Mortal-Kombat-X-10148179.html>)

Die Online-Spielezeitschrift „GamePro“ schreibt unter der Überschrift „Prädikat: Umfangreiche Gewaltdarstellung“:

*„(...) Aus dem Vorgänger übernommen wurden die mächtigen X-Ray-Moves, die wir einsetzen können, sobald sich die entsprechende Energieleiste dank gelungener Aktionen voll aufgeladen hat. Ohne großartige Special-Move-Eingabe, sondern durch den gleichzeitigen Druck zweier Tasten knallen wir dem Widersacher dann eine durchschlagende Attacke vor den Latz. Das Ergebnis mag ein wenig zu mächtig sein, da wir dem Gegner einen großen Batzen Lebensenergie abziehen, doch kann ein taktisch klug eingesetzter X-Ray einen scheinbar aussichtslosen Kampf zum Positiven wenden. Und dafür lieben wir die Dinger. Schade allerdings, dass es pro Kämpfer nur einen X-Ray gibt, mehr Varianz hätte den Überraschungs- und Schadenfreude-Effekt noch deutlich gesteigert. (...)*

Zerstückeln leicht gemacht - Wobei wir uns bei Ansicht der brechenden Knochen und Wirbel in den brutalen Röntgenaufnahmen gelegentlich ernsthaft fragen, wieso der Kampf nicht genau jetzt komplett zuende ist - die X-Rays stehen den berüchtigten Fatalities, mit denen wir den Unterlegenen am Ende der Finalrunde in seine Einzelteile zerlegen können, beinahe in nichts nach. Schade allerdings, dass die Auswirkungen des Kampfes per Schadensmodell an den Spielfiguren nicht mehr so explizit dargestellt werden wie im Vorgänger. Dort waren die Kämpfer bereits nach einer Runde eine zerfledderte, blutige Masse. In Mortal Kombat X müssen ein paar Schnitt- und Schürfwunden genügen. (...) Auch auf Combo-Breaker und Move-Cancels müssen versierte Mortal-Kombat-Fans nicht verzichten. Außerdem haben wir nun zusätzlich zum kurzen Dash auf den Gegner zu auch die Möglichkeit, zu rennen.

Das mag den Einsteiger zunächst mal erschlagen, doch Profis bauen diese Fähigkeiten effektiv in ihre Kampfaktiken ein. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Objekte im Hintergrund zu nutzen - so pfeffern wir dem Kontrahenten etwa einen rostigen Auspuff vom ausgebrannten Autowrack am Ende der Kampfarena um die Ohren oder rammen ihn Kopf voran gegen eine Steinsäule. (...)

Doch wir bekommen für absolvierte Kämpfe nicht nur Fraktionspunkte: Viel wichtiger sind die sogenannten Koins. Das ist eine Ingame-Währung, die wir brauchen, um in der riesigen Krypta Kostüme, Fatality-Tastenkombinationen, Musikstücke, Videosequenzen, Artworks, Kämpfermodelle oder andere Goodies freizuschalten. (...) Die Freischalterei motiviert Prügelspieler mit Jäger-und-Sammler-Gen ungemein, während MK-Zocker, die lediglich auf Fatality-Tastenkombos aus sind, diese auch im Internet finden. Einmal ausgeführt, tauchen die vormals gesperrten Kombinationen dauerhaft in der Move-Liste auf. (...)

Fazit der Redaktion, Kai Schmidt: (...) Inhaltlich und inszenatorisch ist die Geschichte deutlich schlechter als die des Vorgängers, doch ehrlich gesagt war nach dessen beinahe schon übertriebenem Fanservice gar keine Steigerung mehr möglich. Man bekommt im Endeffekt, was man von einem Mortal Kombat erwartet: Trash in Reinkultur. (...) Zunächst total begeistert haben mich die Fatalities: Detailliert wie in keinem der Serienteile zuvor nehme ich meine Gegner auseinander, lache über die kruden Einfälle der Entwickler. Mal ehrlich - wenn Cassie Cage von sich und dem Verlierer (mit abgerissenem, herumbaumelndem Unterkiefer) ein Selfie macht, es auf einer Social-Media-Website postet und dann sogar noch Kommentare ihrer Follower ins Bild ploppen, wird wohl keiner ein Grinsen unterdrücken können. Das blutige Geschehen ist so überzogen, dass man es einfach nicht ernst nehmen kann (und sollte). Allerdings habe ich mich an der Gewalt recht schnell sattgesehen. Womit mich Mortal Kombat X aber hauptsächlich für sich eingenommen hat, sind zum einen die Krypta (ich liebe es, Dinge freizuschalten) und die Herausforderungstürme. Das Konzept der lebenden Türme, deren Inhalt in bestimmten Intervallen wechselt, ist für mich ein Garant für monatelange Dauermotivation, von der sich andere Prügel-spiele gern ein paar Scheiben abschneiden dürfen.

Henry Ernst: Mit Mortal Kombat X machen die Entwickler genau dort weiter, wo sie mit dem Vorgänger aufgehört haben. Literweise rote Farbe, gute Grafik und der (niedliche) Drang, schockieren zu wollen, sind nach wie vor das Hämoglobin der Serie. Dass sich der »Story«-Modus dabei inhaltlich und inszenatorisch auf unterstem B-Movie-Niveau befindet, gehört zum kleinen MK-Einmaleins. Bei den Kämpfen zeigt MK X dann zum Glück weit mehr Niveau: Die Prügeleien sind blitzschnell, anspruchsvoll und bieten dank der unterschiedlichen Kampfstile jede Menge Abwechslung. Bis man alle Kombo-Breaker, X-Ray-Moves, Fatalities und Fraktions-Specials gelernt hat, wird sicherlich einige Zeit vergehen. (...)

([http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal\\_kombat\\_x,51145,3084929.html](http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal_kombat_x,51145,3084929.html);

[http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal\\_kombat\\_x,51145,3084929,2.html](http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal_kombat_x,51145,3084929,2.html);

[http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal\\_kombat\\_x,51145,3084929,3.html](http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal_kombat_x,51145,3084929,3.html);

[http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal\\_kombat\\_x,51145,3084929,fazit.html](http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/mortal-kombat-x/test/mortal_kombat_x,51145,3084929,fazit.html))

Das Online-Portal „4players.de“ schreibt unter dem Titel „Kombat für eine neue Generation“:

„(...) Ganz zu schweigen von den Röntgen-Angriffen, die bei komplett aufgeladener Spezial-leiste aktiviert werden können und ähnlich der Superangriffe aus Injustice eine spektakuläre und sehr sehr schmerzhaft aussehende Sequenz nach sich ziehen, bei der Knochen ebenso bersten wie Organe. Vor allem Cassie Cages X-Ray-Angriff wird jeden Mann immer wieder zusammen-

*zucken lassen. Und kein Mortal Kombat kommt ohne die brachialen Fatalities aus, bei denen sich das Team größtenteils übertrifft. Es gibt zwar ein paar Durchhänger, doch die überwiegende Mehrheit der beinahe 50 Finisher ist ebenso fantasievoll wie überbordend und explizit in Szene gesetzt. Mortal Kombat war in dieser Hinsicht noch nie etwas für Zartbesaitete und daran wird sich auch mit X nichts ändern. Zusätzlich warten noch über 100 Brutalities, die man gegen Ende des Kampfes einsetzen kann. Diese werden zwar nicht mit Nahaufnahmen garniert wie die Finisher, sind aber deswegen nicht zimperlicher. Man hat also genug Optionen zur Verfügung, um den Gegner während und nach dem Gefecht zu malträtieren. (...)*

*Fazit: (...) Prall gefüllt mit Inhalten wie den dynamischen Herausforderungen der „Lebenden Türme“, über 100 Match-Modikatoren, einer mit freischaltbarem Material berstenden Krypta sowie dem inhaltlich besten Story-Modus in einem Prügler seit langem haben sich Ed Boon und sein Team übertroffen. Die Mechanik, die sich als Mischung aus dem letzten Mortal Kombat sowie Injustice präsentiert, weiß ebenfalls zu überzeugen. Dazu kommt eine stimmige Kulisse mit abwechslungsreichen Umgebungen und sauberen Animationen, die aus den extrem brachialen Auseinandersetzungen ein klasse choreografiertes Kampfballett machen. Splatter-Fans freuen sich über die vollkommen überzogene Gewalt, die in über 100 Brutalities, gut 50 Fatalities und etwas zu mächtigen, aber deswegen nicht minder eindrucksvollen sowie schmerzhaften Röntgen-Angriffen gipfelt. (...)*

*([http://www.4players.de/4players.php/disprebericht/Allgemein/Test/35797/81110/0/Mortal\\_Kombat\\_X.html](http://www.4players.de/4players.php/disprebericht/Allgemein/Test/35797/81110/0/Mortal_Kombat_X.html))*

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht darüber benachrichtigt, dass über das Xbox One- und das Playstation 4 Spiel in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 02.07.2015 entschieden werden solle.

An der Sitzung nahmen der Product Manager der Verfahrensbeteiligten sowie der Verfahrensbevollmächtigte teil. Sie vertraten die Auffassung, dass das Spiel keinen der Jugendgefährdungstatbestände des § 18 JuSchG erfülle und keine im Sinne des § 131 StGB tatbestandsmäßigen Gewaltdarstellungen enthalte.

Bei dem Spiel aus dem Genre „Beat'em Up“ gehe es um den Urkonflikt zwischen Gut und Böse; dieser Konflikt werde in einer Art Turnier ausgetragen, als Zweikämpfe in abgeschlossenen „Kampf-Arenen“. Bei vielen Spielfiguren handle es sich um Fantasy-Wesen, die überwiegend nicht als menschenähnlich anzusehen seien.

Die „X-Ray“-Moves seien auch in der altersgekennzeichneten Demo-Version des Spiels enthalten und damit als nicht jugendgefährdend eingestuft worden. Zudem habe das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle in seiner Entscheidung vom 14.02.2013 über die Nichtindizierung des Spiels „Sniper Elite V2“ (EU-Version) die darin enthaltenen „X-Ray“-Moves ebenfalls nicht als indizierungsrelevant bewertet.

Die „Fatalities“ seien ohne jede Frage graphisch sehr deutlich visualisiert, fänden aber innerhalb einer Fantasy-Welt statt. Man dürfe das Spiel auch nicht auf die „Finishing Moves/Fatalities“ reduzieren, denn es habe eine Vielzahl weiterer, wesentlicher Elemente zu bieten. Der Spieler müsse z.B. sehr viel Zeit aufwenden, um etwa in der Krypta diverse zusätzliche Items oder auch Moves (u.a. weitere Fatalities) aufzufinden und freizuschalten. Punkte gebe es beim Auslösen der „Fatalities“ zudem nicht für die Anwendung besonderer Brutalität, sondern weil eine schwierige Tastenkombination bzw. Technik gelungen sei. Dementsprechend unterscheide sich die Tastenkombination der „Fatality“ einer bestimmten Spielfigur von jenen der anderen Figuren. Im Trainingsmodus sei außerdem gut zu erkennen, dass eine „Fatality“ nur ausgelöst werde, wenn sich die Figur am richtigen Ort befinde, was im Modus „Training“ mit einem grünen Feld markiert sei.

Im Hinblick auf den § 131 StGB (strafbare Gewaltdarstellung) sei das Urteil des Verwaltungsgerichts Köln vom 28.11.2014 zum Spiel „Sleeping Dogs“ (EU-Version) zu beachten, welches seitens der Bundesprüfstelle in Teil B der Liste eingetragen worden war. Das Gericht habe in seiner Entscheidung deutlich gemacht, dass trotz drastisch inszenierter Einzelszenen insgesamt eine Gewaltverherrlichung nicht vorgelegen habe. Die diesbezüglichen Ausführungen seien auch auf das vorliegende Spiel anzuwenden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakten und auf den des Xbox One- und des Playstation 4 Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde dem Gremium in der Sitzung vom Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

## Gründe

Das Spiel „Mortal Kombat X“ (EU-Version) für Xbox One und Playstation 4 war nicht in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen.

Das 12er-Gremium hat sich mit dem Inhalt des Spiels sowie mit den Ausführungen des Anregungsberechtigten und jenen der Verfahrensbeteiligten ausführlich auseinander gesetzt. Im Ergebnis ist das Gremium nicht mehrheitlich zu der Auffassung gelangt, dass vorliegend eine Indizierung auszusprechen war.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert.

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Während jedoch bei der durch Medien hervorgerufenen „Verrohung“ gleichsam auf die „innere“ Charakterformung abgestellt wird, zielt der Begriff der zu Gewalttätigkeit anreizenden Medien auf die „äußere“ Verhaltensweise von Kindern und Jugendlichen ab. Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Ingangsetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährdenden Weise eingewirkt wird. Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt. Es soll mithin einer unmittelbaren Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegenwirken (Jörg Ukrow, a.a.O., Rdnr. 280).

Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare). Unter Umständen kann das Herunterspielen von Gewaltfolgen auch eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Das altersgekennzeichnete und damit verbindlich als nicht jugendgefährdend eingestufte Spiel „Mortal Kombat X (gamescom-Demo)“ enthält bereits sechs spielbare Charaktere inklusive der von ihnen ausführbaren „X-Ray“-Moves. Für das 12er-Gremium stellte sich somit die Frage, ob die in „Mortal Kombat X“ (EU-Version) zusätzlich vorhandenen weiteren Spielelemente wie z.B. die „Fatalities“, ggfs. auch im Zusammenspiel mit den auch in der altersge-



kennzeichneten Spielversion enthaltenen Bestandteilen, den Grad an Gewalt in einer Weise erhöhen, die eine verrohende Wirkung und/oder ein Anreizen zu Gewalttätigkeit mit sich bringt.

Ein Teil des Gremiums sah den Inhalt des Spiels als indizierungsrelevant an, da „Mortal Kombat X“ Gewaltschilderungen aufweise, in denen auch realistische Waffen (Pistolen, Schwerter, Messer) zum Einsatz kämen, sich die Gewalt auch gegen menschlich gestaltete Wesen richte und insbesondere in den „Fatalities“, aber auch in den weiteren Spezialmanövern, die Gewaltfolgen in drastischen Einzelheiten präsentiert würden. Gerade die „Fatalities“ seien das prägende Element des Spiels, auf das sich seine Beliebtheit bei den Spielern gründe; jeder Spieler strebe deshalb als besonderen Anreiz und Erfolg an, eine „Fatality“ auszulösen. Dieses Spielelement sei als rein selbstzweckhafte und besonders brutale Darstellung von Gewalt einzustufen, weshalb insgesamt eine verrohende und zu Gewalttätigkeit anreizende Wirkung auf Kinder und Jugendliche vorliege und in der Abwägung mit der Kunstfreiheit den Belangen des Jugendschutzes der Vorrang einzuräumen sei.

Dieser Auffassung ist das Gremium nicht mehrheitlich gefolgt.

Ohne Zweifel ist „Mortal Kombat X“, wie seine Vorgänger der Reihe „Mortal Kombat“, von den darin enthaltenen Gewaltdarstellungen geprägt, insbesondere von den „Fatalities“ als dem Höhepunkt des jeweiligen Kampfes. Die „Fatalities“ und auch die weiteren Spezialmanöver wie bspw. die „X-Ray“-Moves werden zudem, dem heutigen Stand der Graphik bei den Next-Generation-Konsolen entsprechend, äußerst detailliert präsentiert.

Waren jedoch bei der im Jahr 2011 erfolgten Prüfung des Vorgängers „Mortal Kombat (9)“ noch die realitätsnahen Kampfszenen und Darstellungen der Gewaltfolgen unter allen Gewaltschilderungen ausschlaggebend für die Entscheidung der Bundesprüfstelle, jenes Spiel in die Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen, ist das Gremium vorliegend zu einem anderen Ergebnis gelangt. Nach Auffassung des 12er-Gremiums kommt den realitätsfernen Spielelementen in „Mortal Kombat X“, die in großer Anzahl vorhanden sind und einen nicht nur unbedeutenden Anteil des Spiels ausmachen, aus heutiger Sicht eine in höherem Maße distanzierende Wirkung im Hinblick auf die dargestellte Gewalt zu. Hierbei hat das Gremium berücksichtigt, welche Entwicklungen sich in der Welt der Computerspiele seit der letzten Prüfung eines Spieles der Reihe „Mortal Kombat“ vollzogen haben.

Die ständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und die verbesserte Graphik führen nach den Erkenntnissen des Gremiums dazu, dass in einigen Computerspielen die Darstellung der Tötungsszenen so realitätsgetreu erfolgt, dass die Unterscheidung zwischen Realität und Spielwelt und damit eine Distanzierung vom Spielgeschehen nicht immer gelingt. Die Weiterentwicklung der Technik führt andererseits aber auch dazu, dass Spiele wie das vorliegende das Fiktive ihrer Umgebung, Charaktere und Handlung immer deutlicher erkennen lassen.

Generell beinhalten Gewaltschilderungen in Spielen, die in der realen Welt angesiedelt sind, diese oftmals gerade besonders authentisch wiedergeben und deren Protagonisten sich um ein Vielfaches mehr als Identifikationsfiguren für Minderjährige eignen, ein höheres Potential, von Minderjährigen als Vorbild für eigene reale Handlungsmuster angesehen zu werden.

Die Tatsache, dass der Gesetzgeber im Rahmen der Gewaltdarstellungen in erster Linie realistischen Inszenierungen ein hohes Gefährdungspotential unterstellt, belegt der im Jahr 2008 eingeführte Tatbestand des § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG. Danach gelten Medien als schwer jugendgefährdend, die besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten. Hier impliziert schon die Formulierung „besonders realistische Darstellung“, die als schwer jugendgefährdend einzustufen ist, dass es sich bei den Gewaltdarstellungen, die „nur“ als jugendgefährdend eingestuft werden, in erster Linie um solche handeln soll, die realistisch sind, wobei der Gesetzgeber damit natürlich nicht ausschließen wollte, dass auch Darstellungen, die nicht realistisch anmuten, indiziert werden können.

Realistisch sind nach der Kommentierung auch fiktionale Darstellungen, welche aufgrund ihrer naturgemäßen und der Wirklichkeit entsprechenden und/oder schlüssigen Inszenierung oder sonstigen Gestaltung für den objektiven Betrachter den Eindruck vermitteln, es könne sich bei dem dargestellten Geschehen um ein reales Geschehen handeln (Liesching in: Liesching/Schuster, Kommentar zum Jugendschutzgesetz, 5. Auflage 2011, § 15 Rn. 65).

Genau dies hat aber das Gremium mit Mehrheit verneint. Das Gremium hat sich dabei im Wesentlichen auf den Jugendentscheid der altersgekennzeichneten Spielversion, in der lediglich die so genannten „Fatalities“ fehlten, gestützt. In diesem Entscheid wird wiederholt darauf verwiesen, dass es sich um einen unrealistischen Ablauf der Kämpfe und um die Darstellung von Figuren mit fantastischen Fähigkeiten in einer ebenso fantastischen Spielwelt handelt. Ebenso ist dort von unrealistischen und überzogenen Fähigkeiten die Rede, die eine ausreichende Distanzierung schaffen. Die in „Mortal Kombat X“ (EU-Version) zusätzlich vorhandenen „Fatalities“ sind nicht so gestaltet, dass diese seitens des 12er-Gremiums eine andere Entscheidung erforderlich machen als jene, welche die Obersten Landesjugendbehörden zu „Mortal Kombat X (gamescom-Demo)“ getroffen haben.

„Mortal Kombat X“ ist in einer Fantasy-Welt angesiedelt. Eine große Anzahl der Spielfiguren weist keine Menschenähnlichkeit auf. So gibt es Echsenwesen (Reptile) und Figuren, die Ähnlichkeiten mit Insekten aufweisen (D’Vorah). Viele der Charaktere, darunter auch solche, die menschlich dargestellt sind, haben übermenschlich erscheinende Kräfte und überwältigen ihre Gegner mittels magischer Waffen (Bsp: Sub-Zero bildet Eiszapfen, auf die er seine Gegner schmettert). Diese Realitätsferne kommt auch in den „Fatalities“ deutlich zum Ausdruck (Bsp: Kenshi teilt einen in der Luft schwebenden Gegner in Scheiben), womit die aus heutiger Sicht erhöhte distanzierende Wirkung auch auf diesen Spielbestandteil durchgreift.

Zusammenfassend weist das 12er-Gremium darauf hin, dass „Mortal Kombat X“ durchaus Gewaltsequenzen enthält, die als grenzwertig im Sinne des Jugendmedienschutzes einzustufen sind, dass aber der Gesamteindruck des Spieles aufgrund des Fantasy-Settings und der vielen irrealen Elemente so gestaltet ist, dass die Grenze zur Jugendgefährdung nicht überschritten wird. Einzelne Kampfszenen, in denen reale Waffen im Spiel zum Einsatz kommen und die Gewaltfolgen realitätsnah geschildert werden, insbesondere gegenüber menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern, wären möglicherweise anders zu beurteilen, falls sie separat verbreitet würden und nicht, wie hier, eingebunden in die spezifische Rahmung des Spieles.

Das vorliegende Spiel weist kein Alterskennzeichen auf. Damit darf es bereits jetzt Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Sollte das Spiel den Obersten Landesjugendbehörden bzw. der USK zur Alterskennzeichnung vorgelegt werden, haben diese zu entscheiden, ob eine mögliche Jugendbeeinträchtigung gegeben ist. Die Jugendgefährdung wurde bereits seitens des 12er-Gremiums verneint. Die Feststellung einer möglichen Jugendbeeinträchtigung ist ausschließlich Angelegenheit der Länder.