

The DRAGON speaks

Ausgabe #4 08/2013



Mortal Kombat

Die History zu Mortal Kombat - Teil 1

DRAGON SPECIAL
RAIDEN

Mortal Kombat - The History

Es war einmal... Mortal Kombat

Nehmen wir uns die Zeit und gehen zurück zu den Wurzeln unseres Lieblingsspiels.

Die Arcade Hallen in den späten 1980igern waren dank den neuen Heimkonsolen (NES) weniger gefüllt, da man ja zwischenzeitlich gemütlich Zuhause spielen konnte. Arcade Hersteller gingen dazu über dieses Manko mit mehr Technik, besserer Grafik und schnellerem Gameplay wegzuwischen, was aber nur teilweise gelang.



Irgendetwas Besonderes musste geschehen, damit die Münzen wieder in die Automaten flossen, 1991 kam Capcom mit dem Release von Street Fighter II zurück in die Hallen. Der sehr bekannte 1vs1 Beat-em Up war sehr populär und zog die Massen in

die Spielhallen zurück. Von dem Erfolg gekrönt kamen viele neue Beat-em-Up's nach und 1992 schlug Mortal Kombat dann wie eine Bombe ein. Mortal Kombat.



Den typisch japanisch-anime-gemalten Style meidend, kam Mortal Kombat mit digitalisierten Grafiken in die Spielhallen. Ein mutiger Schritt zur damaligen Zeit. Ebenso waren die 10 Kämpfer digitalisiert, mit denen der Spieler die finale Schlacht um die Menschheit austragen sollte.

Mortal Kombat war dunkler, echter und anders als das, was man vorher kannte.

Man nehme die Inspiration digitaler Kämpfer von Pit Fighter, packt echt aussehende Kämpfer samt Blut hinein. Sie treffen so hart, dass sie „Fatalities“ ausführen können. Total

überdrehte Todesarten warten auf den Verlierer samt rausgerissenem Skelett, verlorenen Köpfen und viel Brutalität.

Mortal Kombat hat auch das „juggling“ in die Welt der Beat-em Up's eingeführt. „Juggling“ ist eine spezielle Art des Kombinationsangriffs (Kurz: Kombo) indem der Gegner durch Schläge gezielt in der Luft gehalten wird und stetig Schaden nimmt. Anders war auch die Drucktastenanordnung auf der Arcade-Maschine als man es von Street Fighter bspw gewohnt war. Zusätzl. gab es einen Block Knopf, der erlaubte Schaden zu verringern.



Einen gewissen Teil der Mystik in Mortal Kombat machte das Gerücht um einen versteckten Gegner im Spiel. So war der Spieler geneigt zu suchen, den Hinweisen zu folgen und

sich somit noch mehr mit dem Spiel zu beschäftigen um eben -Reptile- zu finden. Andere Prügler hatten stets die fixierten Boss Gegner, somit war dieses Feature neu.



Zudem gab man noch das Minispiel „Test your Might“ hinzu, Spieler konnten um die „Kraft“ zu testen, in dem man Holz, Betonblöcke und Rubine zertrümmerte. In der Summe gab sich durch die deutliche Abgrenzung zum Konkurrenten Street Fighter ein erfrischendes neues Original und Marke.

Ed Boon und John Tobias wollten eigentlich ein Spiel nach dem Film „Bloodsport“ mit Jean-Claude van Damme kreieren, aber als dieser einen Rückzieher machte, erfanden sie kurzum die Story, das die Welt am Abgrund steht wenn dieses eine Turnier nicht gewonnen wird. So begann für uns alle das Mortal Kombat.



Mortal Kombat II

Nachdem der erste Mortal Kombat Teil wie eine Bombe einschlug, fingen Boon und Tobias sofort an, an einem neuen Teil zu arbeiten. Man korrigierte ein paar bekannte Probleme und

fügte eine Menge neue Sachen hinzu. Die Kämpfer konnten nun von der Hocke aus ebenfalls schlagen, fügt zu den sieben bekannten spielbaren Kämpfern 12 weitere hinzu, addiert noch 2 Bosse, 3 versteckte Gegner, die wieder durch „besonderes Spielen“ entdeckt werden können.

Man hat schnell durchschaut das besonders die Gewalt in Mortal Kombat ein wesentliches Element war, deshalb hat man diese in Mortal Kombat II noch erhöht. Mehrere Charakter Fatalities, mehr Stage Fatalities, die spottenden Babalities (man wird zum Baby gemacht) und die friedliche Alternative – die Friendships. Die Spielgeschwindigkeit wurde ein wenig erhöht, Stick Präzision bzw später die Controller Sensitivität ebenso.



Trotz geringer Kritik wenig neues in die Serie gebracht zu haben und den teils noch gleichen Moves der Kämpfer, wurde Mortal Kombat II ein großer Erfolg. Mortal Kombat II erschien offiziell nur einen kurzen Zeitraum auf den heimischen Spielkonsolen.

Mortal Kombat III

In Teil 3 sollten sich nun einige Dinge ändern. Boon und Tobias hatten freie Hand und konnten dieses Spiel neu gestalten. Nüchtern betrachtet sind die Neuerungen natürlich marginal, aber für die Spieleserie sind kleine Schritte wichtig.

Das Blut färbte sich jetzt (je nach Gegner) entweder rot, grün oder schwarz. Die Geschichte von Mortal Kombat III trug sich nun auf der Erde ab, was eine Unzahl an neuer Level und Storytiefe mit sich brachte. Neue Kämpfer wie Stryker, Sheeva, Nightwolf kamen hinzu, ebenso einen neuen Bossgegner. Die Kämpfer wurden im Vergleich zu MK II nochmals besser digitalisiert und sahen entsprechend frischer und neuer aus.



Des Weiteren wurde ein 6 Button Layout samt neuem „RUN“-Button eingeführt, ebenso „dial-a-combos“ die vorgefertigten Animationen starteten mit einer Serie von Tatseneingaben. Die Kampfgebiete wurden überarbeitet, man konnte nun jemanden durch die Decke schlagen um dann oben in einem neuen Kampfgebiet weiterzukämpfen. Natürlich gab es auch wieder die Mortal Kombat typischen ...-alities, diesmal aber mit der Möglichkeit „Mercy“ ausgestattet. Neu war zudem der Animality, nachdem der Gegner von einem charakter spezifischem Tier getötet wurde und der Belustigung diene.





Um ein weiteres Feature aufgemöbelt wurde das Ganze mit den „Kombat Codes“ die, wenn man die richtigen Befehle gab, das Spiel änderten in bzw. Kein Werfen erlaubt, Blocken nicht möglich usw.

Unter dem Druck dann doch mal Geld zu verdienen, wurde das Spiel nicht ganz fertig auf den Markt gebracht. Die Fans erwarteten mehr und nahmen die fehlenden Charaktere Raiden, Scorpion und Johnny Cage mit Enttäuschung auf.



1995 kam dann Ultimate Mortal Kombat 3, eine Art erweitertes MK III, auf den Markt. Man packte die alten Favoriten, Scorpion, Raiden usw. in den Automaten, fügt Ultimate Kombat Codes, 2 on 2, sowie ein 8 Player Tournament Mode dazu, gab ein paar Kämpfern neue Moves und ein paar weitere Kombos.

Es folgte dann Mortal Kombat Trilogy,

das jeden Kämpfer von den vorherigen Spielen beinhaltete und spielbar machte.



Brutalities wurden bei den Heimkonsolen hinzugefügt, die man durch 11 bis 13 vorgegebene Knopfeingaben auslöste und den Gegner schlussend-

lich zum Explodieren brachte.

Weiter wurde der „Aggressor“ Bar eingefügt, der, wenn er voll aufgefüllt ist, mehr Kraft, Schnelligkeit für eine bestimmte Zeit gewährte. Anzumerken ist noch, dass von der Playstation Version verschiedene Versionen (3!) existieren, die jeweils kleinere Updates/Upgrades beinhalteten.

Weiter geht's dann im nächsten The Dragon Speaks.

Original von www.ugo.com/games/mortal-kombat-history, „frei“ übersetzt/ergänzt von ssubzzero.



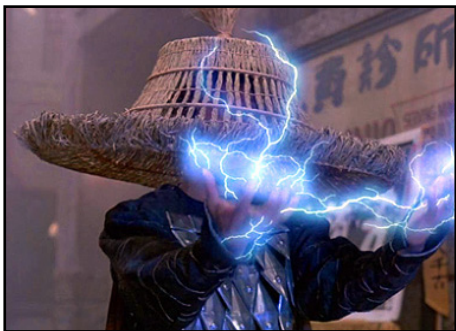
Raiden – Gott des Donners

Der Beschützer von Earthrealm

Seit dem ersten Spiel der Serie begleitet uns Raiden in der Geschichte von Mortal Kombat. Aber was fasziniert diesen Charakter an so vielen Spielern?

Als Mortal Kombat im Jahre 1992 erschien, wurde Raiden als mystischer Krieger dargestellt. Als Gottheit wurde er persönlich von Shang Tsung zum Turnier eingeladen. In der Gestalt eines Menschen, bekleidet in einem weißen Gewand und einem Strohhut, nahm er am Turnier teil. Schon zu Beginn an, konnte er viele Spieler durch seine Special-Moves, wie dem Teleport oder dem bekannten Torpedo begeistern.

Doch wie entstand der Charakter Raiden? Wie bereits bekannt, wurden vielen Ideen bzw. Inspirationen aus dem Film „Big Trouble in Little China“ übernommen. Auch in diesen Film taucht ein Kämpfer auf, welcher die Blitze kontrollieren konnte und auch einen asiatischen Strohhut trug.



Seine Stimme erhielt Raiden vom Midway-Mitarbeiter Jon Hey in Mortal Kombat 1 und 2. Den genauen Wortlaut beim Special-Move vom Torpedo interpretierten viele Fans als japanisch oder als schlecht gesprochenes Englisch. John Tobias stellte es in Mortal Kombat 2 richtig, Raiden



spricht nur Kauderwelsch!

Nach zwei Mortal Kombat Spielen wurde Raiden vorübergehend in den Vorruhestand geschickt. Durch die Invasion von Shao Kahn in den Earthrealm, wurde es ihm untersagt, die Erdenkrieger im Kampf zu unterstützen. Ein gewagter Schritt für Ed Boon und seinem Team, Raiden durch die Story nicht ins Spiel zu integrieren. Auch Scorpion wurde Opfer dieser Story. Erst mit Mortal Kombat: Trilogy, welches für die Systeme PlayStation und Nintendo 64 veröffentlicht wurde, kam Raiden zurück.

„Du wurdest auserwählt die Erde in Mortal Kombat zu repräsentieren. Sei gewarnt!! Deine Seele ist geschützt, dein Leben ist es nicht. Ich kann nicht länger eingreifen da die Erde von den Göttern Outworld's regiert wird. Dies sind die Worte von Raiden...“

Zeitgleich zu Mortal Kombat 3 und Raiden's Pause, erschien die Verfil-

mung „Mortal Kombat“. Dort wurde Raiden von Christopher Lambert, bekannt aus dem Film „Highlander“, verkörpert und konnte dem Charakter einen gewissen Humor und Charme hinzufügen. Anders als im Spiel, fungierte Raiden als Berater und nicht als Kämpfer neben den Erdenkriegern. Im Nachfolger Mortal Kombat - Annihilation wurde Raiden von James Remar gespielt. Trotz des großen Budgets floppte der Film. Zwar musste hier Raiden gegen zwei Reptilien kämpfen, doch aufgrund viele Abänderungen zum Spiel und der angeblichen Bruderschaft zu Shao Kahn, setzte das Ganze den Fans einen drauf.

Bevor Mortal Kombat 4 erschien, entschied sich das Team von Ed Boon, einen anderen Weg zu gehen. So entstand Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Hier springt, sammelt und kämpft man sich durch diverse Levels und erzählt die Vorgeschichte von Sub-Zero. Wir erwähnen es, da auch Raiden im Spiel vorkommt. In den Zwischensequenzen wurde Raiden



von Michael Garvey verkörpert und beauftragt Sub-Zero, das Amulett von Quan Chi zurück zu holen.



Mit Mortal Kombat 4 kehrte Raiden zurück und rückte weiter in den Mittelpunkt der Geschichte. Der gefallene Gott Shinnok, der sich vor tausenden von Jahren gegen die Elder Gods erhoben hatte, wurde von Raiden nach einem hunderte Jahre langen Krieg besiegt und in den Netherrealm (vergleichbar mit dem Reich der Toten) verbannt.



Nach Shao Kahns Niederlage, kehrt nun Shinnok zurück um sich an Raiden zu rächen. Gemeinsam mit den Erdenkriegern gelingt es Raiden, Shinnok's Armee zu besiegen und den gefallen Gott wieder in den Netherrealm zu verbannen. Die größte Änderung bei MK 4 und natürlich auch an an Raiden war diesmal nicht das Outfit... es war der Sprung in

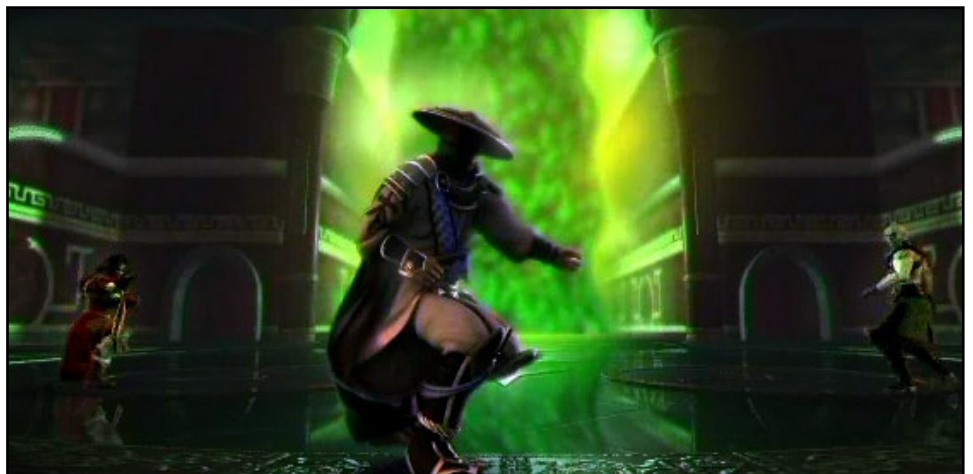
„3D“. Diesmal kämpfte man nicht mit zweidimensionalen Sprites, sondern das Blut spritzte nun in Polygonen auf den Bildschirm.

Nach einer längeren Pause von Mortal Kombat, erschien die Fortsetzung im Jahr 2002 für Playstation 2, Gamecube und der XBOX. Mortal Kombat: Deadly Alliance kehrte zur den Wurzeln vom ersten Teil zurück. Raiden, der nun ein Elder God war, musste erneut eine Bedrohung aufhalten, die durch die Allianz der Zauberer Quan Chi und Shang Tsung ausging. Gemeinsam mit den bekannten Erdenkriegern und einer Handvoll neuer Recken, kämpfte sich Raiden durch die Horden von Tarkata.

Raiden's Aussehen machte trotz des Elder God Status nur geringe Änderungen durch, dafür gingen diese mehr ins Detail. Durch die höhere Rechenleistung der damalig neuen Konsolengeneration war es möglich

seinem recht klassischem Outfit mehr Goldelemente und zum ersten Mal einen Umhang zu verpassen. Auch die bekannten Stromimpulse die er bereits im ersten und in Mortal Kombat 4 / Gold hatte, kehrten zurück und schlangen sich um seinen Körper. Trotz der positiven Überraschung zu Deadly Alliance musste Raiden auch den einen oder anderen Special Move von den Vorgängern abgeben. Der überragende Torpedo sowie der sehr nützliche Teleport, der ihn vor gefährlichen Situationen wie einem Feuerball oder von Kitana's Steel Fans in Sicherheit brachte.

Bereits in einigen Endings von Deadly Alliance wurde die Rückkehr vom Onaga berichtet und natürlich war das im Nachfolger Mortal Kombat - Deception dann der Fall. Vor Erscheinen wurde das Intro veröffentlicht und zeigte die Erdenkrieger tot vor dem Palast von Shang Tsung. Hatte die tödliche Allianz doch ge-



wonnen? Nur Raiden gelang es den Tempel zu stürmen und stellte sich als letzte Herausforderung den zwei Zauberern Shang Tsung und Quan Chi. Trotz seiner Macht unterlag er den verbündeten Bosheit. Doch noch bevor man den tödlichen Schlag gegen Raiden durchführen konnte, erwachte der einstige Herrscher Outworlds: Onaga – The Dragonking.



So kurz vor dem Sieg, warfen die beiden Zauberer ihre dunkle Magie gegen den Drachenkönig. Und doch blieb der Angriff wirkungslos. Raiden in seiner Niederlage schockiert, sah den Aufstieg des Drachenkönigs und entschied sich in einem Sekundbruchteil.

Onaga war eine schlimmere Gefahr als die beiden Zauberer. Mit den letzten ihm verbliebenen Kräften zwang er sich hoch und schloss sich seinen Feinden gegen Onaga an. Gut und Böse, Schulter an Schulter gegen ein gewaltiges Übel vereint – ein fantastischer Moment im Videospiel und pure Gänsehaut für jeden Fan.

Doch auch dieser vereinte Angriff konnte Onaga nur kurz aufhalten. In diesem Moment wurde Raiden klar, dass man mit normalem Vorgehen nichts gegen Onaga ausrichten konnte. So fasste er eine Entscheidung. Er sammelte seine gesamte göttliche Energie und entließ sie in einer Explosion die alles in der Nähe vernichtete,

einschließlich sich selbst.

Mit diesen Intro waren zuerst einmal die Fans fassungslos. Raiden, sowie Shang Tsung und Quan Chi tot? Kann das wirklich sein? Nein... schaut man die Explosion genauer an, sieht man wie Quan Chi in einen Teleport hineinspringt.

Raiden's Energie sammelte sich auf der Erde wieder und Raiden kam zurück. Doch war Raiden nicht mehr er selbst. Verzehrt von der Niederlage, der Ohnmacht der Erdenkrieger gegen die tödliche Allianz, hatte sich Raidens Charakter geändert. Nur er könne für die Sicherheit des Earthrealms sorgen, auf die Krieger der Erde war kein Verlass. Die spiegelte sich auch auf sein Aussehen: sein Kostüm schwarz, die Augen voll Zorn rot. Jeder würde Raiden fürchten.

Sein nächster Schritt... um den Earthrealm zu schützen, brauchte er einen Vollstrecker, eine folgsame rechte Hand, der jeden vernichtet, der dem Earthrealm Schaden zufügen will.



Durch ein Ritual belebt er den verstorbenen Champion Liu Kang, welcher durch Shang Tsung in MK Deadly Alliance getötet wurde. Doch ein solches dunkles Ritual bleibt in Neatherealm nicht unbemerkt. Mit dem erweckten untoten Körper Liu Kang's ausgestattet mit dunklen Mächten, taucht Shinnok, der gefallene Elder-

God vor Raiden auf und macht ihm einen Handel vor. Raiden durchschaute Shinnoks tatsächliche Absichten und willigte misstrauisch ein. Raiden würde seinen eigenen Nutzen aus dieser Allianz schlagen.

Mit dem Ende von MK Armageddon, war auch die Serie mit der letzten Konsolen-Generation am Schluss. Wie würde die Story rund um Raiden weiter gehen? Zwar vernichtet Raiden in seinem Ending Blaze, erhält dadurch unvorstellbare Macht und vernichtet die anderen Reiche um das Earthreich zu beschützen. Könnte Raiden so was tun?

Bevor wir es zu Mortal Kombat 2011 und dessen Story ersten Infos gab, wurden wir mit Mortal Kombat vs DC Universe von Midway, für die Playstation 3 und XBOX360 überrascht. Auch in dem Crossover war Raiden





erneut im Mittelpunkt der Story. Diesmal musste er eine Allianz mit den dunklen Mächten wie Shang Tsung, Baraka und Scorpion eingehen, um die Bedrohung von Batman und den anderen Helden zu stoppen. Durch die leistungsstärkeren Konsolen und der Unreal 3 Engine von Epic Games, glänzte nun Raiden so gut wie nie zuvor.

Optisch blieb im Großen und Ganzen alles beim Gleichen. Durch die höhere Auflösung der Texturen und mehr Polygonen, erkennt man jetzt noch mehr Details an Raiden. Nach dem Sieg über Dark Kahn (eine Verschmelzung von Shao Kahn und Darkseid) siegen die beide Parteien und die Universen sind wieder getrennt.

Nach dem Crossover von DC Universe, entschied man sich einen Reboot der Serie zu starten. Mit Mortal Kombat erschien 2011 die Fortsetzung zu Mortal Kombat Armageddon. Ja ihr lest richtig, dort wo Armageddon endet, auf Edenia bei der großen Pyramide, beginnt MK2011.

Im Intro fliegt die Kamera langsam über das Schlachtfeld, unsere Helden aus Mortal Kombat sind alle tot. Doch auf der Höhe der Pyramide wird noch

gekämpft. Raiden, der als einziger der hellen Seite überlebt hat, muss sich gegen Shao Kahn behaupten, der die Kräfte von Blaze nach seinem Sieg über ihn erhielt.



Doch Raiden hat keinerlei Chance und ist bereit zu sterben und akzeptieren das Shao Kahn endgültig gewonnen hat. Doch bevor ihn Shao Kahn tötet, sendet er eine Vision in die Vergangenheit, um sein jüngeres Ich von der Katastrophe zu warnen.

Trotz dieser Visionen gelingt es dem jüngeren Raiden nicht, Shao Kahn von der Invasion aufzuhalten.

Zwar verändert er den Lauf der Zeit, zB. die Verhinderung von Smoke's Transformation, verursacht aber den Tod von Kung Lao oder Transformation in einen Cyborg von Sub-Zero.



Am Schluss gelingt es Raiden, im entscheidenden Kampf Shao Kahn zu besiegen und das Erdenreich zu retten, verliert aber seinen Freund Liu Kang in einer Konfrontation.

Doch das alles was geschehen ist, ist nur der Anfang von einer größeren Gefahr. Wird es Raiden gelingen, im kommenden Mortal Kombat, falls die Story fortgeführt wird, Shinnok und Quan Chi aufzuhalten?

Wir werden uns auf jedenfalls auf seine Rückkehr als Beschützer des Erdenreichs freuen.

MK Legacy - Raiden

Die Serie zu Mortal Kombat.

Zu Mortal Kombat 2011 erschien die ersten Web Episoden von Kevin Tancharoen. Natürlich darf Raiden in seiner eigenen Episode nicht fehlen. p.matt schreibt seinen Text zur Serie.

Wie es wohl wäre wenn heute jemand behauptet, er sei der Donnergott Raiden und ist hier auf der Erde um Kämpfer gegen das Böse Reich Outworld zu finden. Die Frage hat sich bestimmt schon der ein oder andere gestellt. Dies zeigt das die Episode 6: Raiden und Blue von Mortal Kombat Legacy Staffel 1 sehr gut.

Raiden wird in der Serie von Ryan Robbins gespielt, Blue von Tracy Spiridakos.



Fangen wir mit der Geschichte an.

Als Lord Raiden auf die Erde stürzt, verliert er einen Großteil seiner Kräfte und ist außer Gefecht gesetzt. Am nächsten Morgen wird er von einer jungen Frau gefunden. Das Gute ist, er lebt, das Schlechte, er ist im innerem Außenbereich einer Psychiatrie gelandet, was er aber noch nicht weiß.

Die besagte Frau stupst ihn vorsichtig an und redet leise mit ihm. Als er plötzlich zuckt, erschreckt sie so sehr, das sie einen Satz nach hinten springt. Nachdem er sich kurz erholt hatte, findet sich Raiden in einem

Erdloch wieder, das durch den Aufprall entstanden ist. Die Ärzte von der Psychiatrie tauchen auf, um Blue wieder rein zu bringen. Als Blue sich weigerte dem zu folgen, sahen sie erstaunt dabei zu wie Raiden aufstand. Während Blue der Ansicht war das Raiden ihr gehörte, weil sie ihn gefunden hatte, wehrte sie sich.

Blue wehrte sich verbissen, also versuchten die Ärzte sie ruhig zu stellen. Raiden schenkte dem wenig Beachtung und machte sich benommen auf den Weg das Gelände zu verlassen. Denn er hatte eine Mission zu erfüllen die über die gesamte Menschheit entschied.

Doch die Ärzte wussten nicht wer er war und was er auf ihrem Gelände suchte. Daher wollten sie ihn hindern das Gelände zu verlassen. Seine Weiße Kleidung war auch alles andere als passend, denn so sah er wie ein Insasse von der Klinik aus. Als er keinerlei Reaktion auf ihre Rufe zeigte, versuchte ihn jemand festzuhalten. Instinktiv wehrte sich Raiden und ließ den Mann zu Boden gehen. Er sah einen Zaun, über den er in die Freiheit steigen konnte.



Blue schrie noch ihm zu, er solle das nicht machen, doch er hörte nicht auf sie und fing an zu klettern. Als einer der Ärzte ihn wieder runter riss, stürzte er hart zu Boden und war irritiert und erstaunlicherweise wehrlos. Sie gaben ihm eine Spritze mit Betäubungsmittel und trugen ihn in eine überwachte Einzelzelle in der Klinik.



Noch immer stark betäubt von dem Beruhigungsmittel, erwachte Raiden innerhalb der Klinik. Die Ärzte behandelten ihn wie einen eingewiesenen geistig verwirrten Patienten. Die Zeit verging und am Tag 40 hatten sie ihn soweit das er nicht mal mehr selber laufen konnte und nur noch mit dem Rollstuhl von den Behandlungen zurück gebracht werden konnte. Was wohl auch so gewollt war, man hielt ihn betäubt.

In den zahlreichen nachfolgenden Gesprächen erzählte Raiden seine Geschichte und um was es alles ginge, doch mal ehrlich, in einer Psychiatrie, wenn jemand sagt er sei der Donnergott Raiden, gekommen um das Erdenreich vor dem Imperator Shao Kahn zu beschützen der sonst

die Erde einnimmt und alles Leben auslöscht. Dem würde wohl niemand für voll nehmen und ihn zu Recht in die Anstalt stecken.

Als er den Anschein hatte keine Gefahr mehr zu sein, brachten sie ihn zu den anderen Patienten, was nachfolgend ein Fehler war. Denn dort vertraute er sich Blue an, die die ihn gefunden hatte und bat sie um Hilfe, um zu fliehen. Blue willigte ein.

Raiden fing scheinbar sinnlos einen Kampf mit den Wärtern an und schlug einen K.O. Die anderen Wärter eilten zur Hilfe und griff Raiden mit einem Elektroschocker an. Dieser zeigte eine erstaunliche Wirkung auf Raiden. Anstatt geschockt zu Boden zu gehen, nahm er die Energie in sich auf und wurde scheinbar stärker gegen die Wärter.

Erst ein Betäubungspfeil konnte ihn zu Boden bringen. Doch der Plan war gelungen, den Wächter mit dem Schlüssel auszuschalten, den Blue während des Tumults stehlen konnte.



Benommen und wehrlos lag Raiden nun auf dem OP Tisch wo der Direktor ihm mit Hammer und Picke ein Stück vom Gehirn zerstörte und entwendete. Sie ließen ihm im Glauben es sei alles vorbei und verließen den Raum. Doch sie vergaßen die Schlüssel, den Blue gestohlen hatte und sich damit zu Raiden schlich. Sie schloss hinter

sich die Tür ab und stand nun vor Raiden der zu sich kam und zu ihr sprach. Er verlangte, dass sie ihm die Picke in die Brust rammen soll damit er sterben kann und somit von diesem Körper frei sein kann und als wahrer Donnergott wieder kehren kann.

Blue zögerte und wusste nicht was sie tun sollte. Aber sie entschloss sich Raiden zu helfen und tat das was er von ihr verlangte. Sie stach unter Tränen zu. Wärter versuchten durch die Tür zu dringen.



Als die Picke Raiden's Brust durchbohrte, kamen kleine Blitze aus der Wunde die sich nach und nach zu einem Kugelblitz formten. Raiden's Körper löste sich auf und der Kugelblitz gewann gewaltig an Größe und explodierte.



Blue blieb mit voller Fragen im Gesicht zurück.

Denn mehr als blauer Schleim war von Raiden nicht mehr vorhanden.



Das ENDE?

NIEMALS, hey das ist Raiden ;)

Irgendwo in einem Viertel von China, wo ein altes Paar einen kleinen Stand hatte, kamen auf einmal Blitze und Raiden erschien aus dem Nichts. Er ging die Straße am Paar vorbei, sagte aber nichts.

Raiden drehte sich um und lächelte mit Blitzen in den Augen. Raiden ging zurück zu ihnen, schnappte sich den geflochtenen Hut vom altem Mann und zog los um seine Mission zu beenden.