

Mortal Kombat II (2026)

Un film di Simon McQuoid con Karl Urban, Adeline Rudolph, Jessica McNamee, Josh Lawson, Ludi Lin (I). Genere Azione durata 116 minuti. Produzione USA 2026.

Uscita nelle sale: 06/05/2026

Pedro Armocida - www.mymovies.it

Il nuovo capitolo dell'iconico franchise videoludico vede, ancora una volta, il Regno della Terra affidarsi a una squadra di guerrieri per affrontare una battaglia decisiva contro i nemici del Regno Esterno. Il viaggio inizia quando l'amatissimo Johnny Cage in persona scopre il suo vero destino: unirsi a un gruppo di guerrieri prescelti e prepararsi per uno scontro ben più letale di qualsiasi cosa abbia mai visto prima. Si tratta infatti di affrontare un'epica battaglia all'ultimo sangue per fermare il dominio oscuro di Shao Kahn, una minaccia che incombe sull'esistenza stessa del Regno della Terra e dei suoi difensori.

Tutto quello che avreste voluto vedere nel primo episodio del reboot di 'Mortal Kombat' è ora presente nel sequel.

Se perseverare nell'errore è infatti diabolico, bisogna dare onore e merito al regista Simon McQuoid di aver corretto il tiro introducendo, grazie alla sceneggiatura di Jeremy Slater, tutti gli elementi cari ai fan del videogioco che hanno sempre avuto un rapporto un po' controverso con le trasposizioni sul grande schermo del loro amato Mortal Kombat. Ma sarebbe riduttivo identificare questo secondo capitolo, di cui si intravede già il terzo, come un mero fan service movie.

Intendiamoci, non ci sarebbe nulla di male, ma la verità è che la trama è, all'inizio, così didascalica e ben spiegata che consente a chiunque di entrare in questa lotta tra Regni in cui il villain in purezza è il terrificante Shao Kahn.

Così, se nel primo capitolo tutti si sono giustamente lamentati del ritardo con cui compariva il primo combattimento mortale in un film intitolato Mortal Kombat, stavolta tutto questo è presente già nei primi secondi di ripresa in cui il regista mette subito le carte in tavola e fa capire che ci troviamo di fronte a un nuovo film in cui il gore più gore, con una violenza molto esplicita (solo in Italia il film ha una classificazione +10 mentre nel resto del mondo è più alta), e la commedia più demenziale andranno a braccetto come videogame comanda.

Ecco la piccola Kitana assistere all'uccisione, da parte di Shao Kahn, del padre, l'ultimo guerriero che avrebbe potuto salvare il Regno di Edenia dopo che i suoi quattro predecessori sono morti in combattimento. Tutto il popolo, che aveva a disposizione dunque cinque vite (che fa molto videogame) per resistere, si sottomette al Regno Esterno e Kitana viene adottata da Shao Kahn. Naturalmente sarà lei la protagonista da grande della riscossa.

Su questa base molto drammatica, la sceneggiatura inserisce ben presto l'elemento da commedia che sconfinava nel demenziale grazie all'atteso personaggio di Johnny Cage che viene presentato - con un ammiccamento di tono alle pellicole fine anni '80-inizio '90 - attraverso un trailer di uno dei tanti film di successo che il personaggio faceva da giovane. Ora, un pochino più bolso e in disarmo, lo vediamo nelle convention di vecchie glorie a firmare autografi, sarà chiamato a salvare il Regno della Terra dalle brame di espansione imperiale di Shao Kahn.

Seguiranno decine di combattimenti con i tantissimi - troppi? - personaggi dell'universo di Mortal Kombat il più delle volte psicologicamente poco definiti. E qui le cose si fanno un po' più complicate per

chi non è fan del videogioco perché c'è un rischio di messa in scena in loop di combattimenti vari che, seppur rispettando la grande varietà delle originali "fatality", finiscono però anche per mettere da parte, per lungo tempo, la figura dell'eroina Kitana che fatica a rimanere in primo piano per tutto il film mentre invece, a reggere tutta la trama, è il divertente e divertito personaggio di Johnny Cage.

Alla fine rimane l'interessante impianto visivo che, con la computer grafica, riesce a dipingere bene, attraverso i diversi colori di base, i vari Regni e a offrire fondali suggestivi su cui i combattimenti si stagliano. A questo proposito sono interessanti le coreografie perché mantengono un ritmo 'umano' grazie al montaggio preciso e non risultano mai troppo irrealistiche. Ci troviamo di fronte insomma a una trasposizione rispettosa sia per i fan del videogame che per chi non ci ha mai giocato.

