

Mortal Kombat 11

KUNSTWERK IN BLUTROT

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Netherrealm Studios** Termin: **23.4.2019**

Entwickler Netherrealm Studios und Publisher Warner Bros. haben Mortal Kombat 11 im Rahmen des »Mortal Kombat Day« offiziell enthüllt. Wir waren natürlich dabei, als die Körperteile wieder über den Bildschirm flogen. Von Kai Schmidt

Um Mortal Kombat 11 zu verstehen, muss man etwas Hintergrundwissen zur Mythologie der Reihe mitbringen. Das ist nicht ganz einfach. Die gesamte Story der Mortal-Kombat-Reihe aus dem Stegreif nachzuerzählen, ist selbst für Fans ein Ding der Unmöglichkeit. Denn was als simples Kampfturnier um das Schicksal des Erdenreichs begann, mutierte mit der Zeit zu einem wahren Konvolut an Storysträngen, Einzelschicksalen und immer neuen Bösewichten. Deshalb gab es im neunten Teil einen Reboot, der die Geschehnisse der Teile 1 bis 3 neu erzählt und viel Ballast über Bord wirft. Der Nachfolger Mortal Kombat X dreht sich primär um die Nach-

kommen der Helden und endet schließlich damit, dass Donnergott Raiden ein klein wenig durchdreht und Bösewicht Shinnok die unsterbliche Rübe herunterreißt. Dieses Ende passt jedoch der mysteriösen Kronika nicht in den Kram, die als neuer Bossgegner nun in Mortal Kombat 11 die Zeit manipuliert, um das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden. Ja, genau. Mortal Kombat 11 wird sich um Zeitmanipulation drehen, was nicht nur jüngere Versionen der Charaktere ins Spiel bringt, sondern auch die Rückkehr von Klinggenmonster Baraka oder Sai-Kämpferin Mileena ermöglicht, die in Mortal Kombat X gnadenlos niedergemetzelt wurden.

Angenehmeres Spieltempo

Mortal Kombat 11 ist wie seine beiden direkten Vorgänger ein 1-on-1-Prügler in der 2,5D-Perspektive. Wie nicht anders zu erwarten, drescht ihr in konstanten 60 fps mit allerlei Special-Moves und Kombos auf euren Gegner ein, bis dessen Lebensleiste aufgebraucht ist. Im Auswahlmenü ist Platz für 25 Charaktere, sieben davon sind in der bei der

Enthüllung gezeigten Version spielbar: Raiden, Scorpion, Sub-Zero, Sonya Blade, Baraka und Newcomer Geras. Mehr zu den Kämpfern erfahrt ihr im Extrakasten. Beim Anspielen fällt uns sofort auf, dass sich das Spiel etwas anders anfühlt als Mortal Kombat X. Flüssiger, angenehmer und ein wenig temporeduziert. Der Unterschied zwischen MK X und 11 ist ein wenig so wie seinerzeit zwischen Teil zwei und drei, nur eben umgekehrt: Im dritten Teil hielten Run-Button und Kombos Einzug, was eine deutlich aggressivere und schnellere Spielerfahrung als in den Vorgängern zur Folge hatte. Für Mortal Kombat 11 hat Entwickler Netherrealm Studios also einen Rückschritt gemacht, um für ein angenehmeres Spielgefühl zu sorgen.

Schlag auf Schlag

Weniger freuen wird es vielleicht einige Fans, dass Serienvater Ed Boon und sein Team auch im elften Teil des Splatter-Prüglers auf das sogenannte »Dial-A-Combo«-System setzen. Sprich: Kombos werden über bestimmte Tastenkombinationen ausgelöst



»Get over here!« Kein Mortal Kombat wäre komplett ohne die beiden Ninjas Scorpion und Sub-Zero.

und laufen dann im Prinzip selbstständig ab. »Ernsthafte« Prügelspieler bevorzugen zwar freie Kombosysteme, doch laut Netherrealm Studios hat man nicht die Absicht, von dem seit MK 3 eingeschlagenen und bewährten Pfad abzuweichen. Und es ist ja auch nichts Schlimmes. Im Gegenteil: Durch die vorgegebenen Kombinationen kommen auch Anfänger schnell ins Spiel. Zudem lassen sich alle Moves im Pausemenü bequem nachschlagen und lernen. Wer will, kann sich Tastenkombinationen herauspicken und im Kampf als Overlay einblenden. Mehr Komfort geht eigentlich gar nicht.

Die Kombo-Breaker des Vorgängers sucht ihr in MK 11 vergeblich, sie wurden gestrichen. Dafür hat es eine interessante neue Mechanik ins Spiel geschafft: Wer einen perfekten Block ausführt, also die Abwehrtaste in letzter Sekunde vor dem gegnerischen Treffer drückt, eröffnet sich ein Fenster für einen Gegenangriff. Der überraschte Kontrahent taumelt kurz und gibt euch so die Chance, eurerseits zuzuschlagen.

Ausufernde Cartoon-Gewalt

In Mortal Kombat 11 dürft ihr nicht nur mit Händen und Füßen austeilern, sondern auch den Hintergrund zu Hilfe nehmen. Die drei Stages, die wir ausprobieren können (Shang Tsungs verwüstete Insel, eine Militärbasis und ein Untergrund-Fight-Club) sind gespickt mit interaktiven Objekten. Klar, das kennen wir bereits aus den Vorgängern, doch die Vielfalt der Interaktionen ist deutlich gestiegen. Wir reiben unseren Gegner etwa Gesicht voran an einem Kaktus, spießen ihn mit einer rostigen Lanze auf oder greifen uns eine laufende Kettensäge, die wir ihm quer über die Brust ziehen. Bei aller Splatterfreude unterstreichen solche Aktionen perfekt den absurd-comichaften Charakter der Reihe. Wie in einem Road-Runner-Cartoon fügt ihr dem Gegner eigentlich tödliche Verletzungen zu, wenn ihr ihm eine Klinge durch die Brust treibt, die am Rücken wieder herauskommt. Der Blutverlust ist enorm, doch in der nächsten Sekunde wird unbeirrt weitergekämpft. Nein, das Spiel wird nicht ernst genommen werden, sondern mit seiner absurden Zeichentrickgewalt unterhalten. Eine Tatsache, die auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien verstand, als sie sich entschied, den ebenfalls überaus blutrünstigen Vorgänger nicht zu indizieren. Dieser Umstand könnte auch Mortal Kombat 11 zugutekommen, wenn der Publisher schließlich den Schritt zur USK wagt, um eine Altersfreigabe einzuholen.

Das haben wir gespielt

Die Version, die Warner Bros. auf dem Reveal-Event zeigte, lief auf einer Xbox One X in 4K-Auflösung. Sie bot sieben Kämpfer und drei Hintergründe. Zudem konnten wir Customization und Turmmodus ausprobieren. Die PC-Version wird extern entwickelt, sollte aber mindestens identisch ausfallen.



Skarlet nutzt Blutmagie, um ihre Gegner zu besiegen ... nur gut, dass reichlich Rohstoff spritzt!

Geröntgt wird nur im Krankenhaus

Besonderes Eye-Candy in laufenden Matches wird in Mortal Kombat 9 und 10 durch die sogenannten X-Ray Moves geboten. Wer genug Spezialenergie gesammelt hat, kann dem Gegner eine Serie besonders knochenbrechender Attacken verpassen, die per Röntgeneffekt makaber-anschaulich in Szene gesetzt werden. Für Mortal Kombat 11 hat das Entwicklerteam sich etwas anderes einfallen lassen. Zwar gibt es immer noch Innenansichten der malträtierten Körper, doch die X-Ray Moves sind Geschichte. Eine ähnliche Funktion nehmen nun die Fatal Blows ein: Wenn eure Gesundheitsleiste bis zu einem bestimmten Punkt heruntergeprügelt ist, könnt ihr per Fatal Blow versuchen, das Blatt noch zu wenden. Was folgt, ist eine aberwitzige Serie übelster Verletzungen. Scorpion rammt seinem Gegner etwa die Wurfspere mehrmals mit brachialer Gewalt durch die Augenhöhlen und den Hinterkopf. Sonya Blade ruft ein mobiles Geschütz herbei, lässt es dem Widersacher mehrfach in die Brust ballern und bringt ihn schließlich in Position für einen frontalen Kopfschuss. Die gezeigte Gewalt ist aber überzogener Cartoon-Splatter, den man nicht ernst nehmen kann. Das Ganze ist so inszeniert, dass wir beim ersten Ansehen gar nicht anders

können, als vor Überraschung lauthals zu lachen. Und so geht es nicht nur uns, sondern allen anwesenden Spielejournalisten. Das Bildschirmgemetzel ist eine Riesengaudi.

Abgerechnet wird zum Schluss

Und die Gaudi erreicht ganz nach Mortal Kombat-Manier natürlich ihren Höhepunkt, wenn das Match sich seinem Ende nähert. Serienfans wissen, was passiert, wenn einer der beiden Kämpfer nur noch taumelt und eine aggressive Stimme aus dem Off den Gewinner zu der wohl berühmtesten Serientradition auffordert: »Finish him!« Spieler, die sich bereits in ihren Lieblingscharakter hineingefuchst haben, geben nun ohne zu überlegen eine bestimmte Tastenkombination ein. Einsteiger drücken hingegen auf Start und scrollen durch die Move-Liste, um sich eine der mehreren Fatality-Kombinationen auszusuchen und anschließend möglichst korrekt auf dem Controller nachzudrücken. »Runter, runter, zurück, vor, X ... runter, runter, zurück, vor, X ... nur keinen Fehler machen!«, denken wir uns, als wir unseren ersten Fatality angehen. Runter, runter, zurück, vor, Y. »Aaaaah! Verdammt, falsche Taste!« Da hat der Gegner nochmal Glück gehabt. Er darf in einem Stück zu Boden fallen wie ein nasser Sack.



Fürsorge unter Kollegen: So ein Kaktus-Gesichtspeeling tut sicher auch einem Ninja gut.

Die Kämpfer

In der Preview-Version von Mortal Kombat 11 sind sieben Kämpfer spielbar. Ein weiterer Charakter wurde bereits angekündigt.



BARAKA: Das Monster mit den Klingendarmen zerschmetzelt seine Gegner und knackt anschließend den Schädel, um das Hirn zu verspeisen.



GERAS: Der mysteriöse Zeitkrieger ist einer der Neuzugänge in MK 11 und hat die Fähigkeit, Sand zu kontrollieren.



RAIDEN: Der Donnergott und Beschützer des Erdenreichs schleudert Blitz und ist im neuen Teil ein wenig durchgedreht.



SCORPION: Der untote Ninja hantiert mit Ketten, Feuer ... und Feuerketten. Er ist der einzige und ewige Erzfeind von Sub-Zero.

SHAO KAHN: Der Imperator von Outworld war zwar nicht spielbar, ist aber bereits als Bonus-Charakter angekündigt.



SKARLET: Dieser weibliche Ninja macht Blut zur Waffe, indem sie es zu gefährlichen Klingen oder Projektilen formt.



SONYA BLADE: Die Military-Lady wird von MMA-Star Ronda Rousey gesprochen und kann ein mobiles Geschütz herbeirufen,



SUB-ZERO: Der EisNinja gehört neben Scorpion zu den beliebtesten Charakteren und hat mächtige Tiefkühl-Moves parat.



Ist das Kunst oder kann das weg?

Mit zunehmender Spieldauer werden wir aber treffsicherer, was die Controller-Tasten angeht. Und so zerteilen wir unsere Gegner am Ende des Kampfs der Länge nach mit glühenden Ketten (Scorpion), reißen ihnen Gesichtshaut und -knochen herunter, um einen ordentlichen Bissen aus dem Gehirn zu nehmen (Baraka), oder treten sie hoch in die Luft, wo sie in den wirbelnden Rotorblättern eines wartenden Helikopters zerschmetzelt werden (Sonya). Wer im laufenden Kampf bestimmte Voraussetzungen erfüllt, kann aber auch einen sogenannten Brutality ausführen. Das sind Mini-Fatalities, die in ihrer simplen Inszenierung (Kopf per Uppercut abschlagen oder Wirbelsäule herausreißen) an die Anfänge der Reihe erinnern. Die Fatalities waren schon immer das Show-Piece der Reihe, und für den elften Teil hat das Entwicklerstudio eine brandneue Gore-Engine entwickelt, die Blutspritzer möglichst realistisch in Szene setzt. Für Studiochef Ed Boon ein Muss, da er für die Zerstückelungsorgien eine künstlerische Vision hat: Die letzten Frames eines Fatality, die in Super-Zeitlupe abgespielt werden, sollen wie ein morbides Gemälde wirken. Ein Kunstwerk,

das man sich einrahmen und an die Wand hängen könnte. Ob man das tun würde, hängt natürlich stark vom persönlichen Geschmack ab, doch Mr. Boons Vision ist unserer Meinung nach geglückt. Die bildschirmfüllende Brutalität der letzten Bilder eines Finishers hat einen gewissen künstlerischen Schauwert. Der Mann hat definitiv ein Auge für Kunst – man denke nur an den aus dem Hinterkopf herausragenden, aufgespießten Augapfel aus Skarlets Fatality.

Neue Kleider für die Schlächter

Das letzte Projekt von Entwickler Netherrealm Studios war der stark von der Mortal-Kombat-Kampfmechanik inspirierte Superhelden-Prügler Injustice 2. Klar, dass das Team sich nun einige Elemente daraus herausgepickt und in Mortal Kombat 11 integriert hat. Genauer gesagt erwartet euch eine Abwandlung des Rüstungssystems, mit dem ihr die MK-Recken ganz nach euren Vorstellungen einkleiden und mit Boni ausrüsten könnt. Ganz genau ist noch nicht klar, woher ihr die Teile bekommt, doch wir gehen davon aus, dass ihr sie als Belohnungen nach Kämpfen erhalten oder gegen Ingame-Währung kaufen könnt. Doch wie funktioniert

das Ganze? Ganz einfach: Im Customization-Bildschirm wählt ihr einen Kämpfer aus und könnt dann seine Kleidung, Maske oder Kopfbedeckung sowie Waffe und Zweitwaffe modifizieren. Das beeinflusst unter anderem auch die verfügbaren Special-Moves im Spiel. Neue Teile verfügen über Slots für Augmentierungen, über die ihr Kampf- und Stärkeboni hinzufügt. Habt ihr die neue Version eines Charakters fertiggestellt, könnt ihr sie in einem von drei Slots abspeichern, auf die ihr im Kämpferauswahlbildschirm zugreifen könnt – und zwar, soweit wir das anhand dieser frühen Version beurteilen können, über alle Spielmodi hinweg.

Wie Netherrealm Studios mit den Augmentierungen im Online-Modus verfahren wird, ist noch nicht ganz klar. Wir gehen aber davon aus, dass ihr ähnlich wie bei Injustice 2 auswählen könnt, ob ihr mit oder ohne Boni kämpfen möchtet. Schaltet ihr sie ab, bleiben nur das veränderte Erscheinungsbild der Kämpfer und das Move-Set. Oh, und apropos Online-Modus: Netherrealm versucht eigenen Angaben zufolge, Crossplay zu integrieren, damit ihr euch plattformübergreifend prügeln könnt.

Turmkampf

Der letzte Punkt, der uns in der Reveal-Version erwartet, ist nach dem traditionellen Zweikampf und einem Ausflug in die Customization-Abteilung der Modus Towers of Time. Das ist im Grunde der aus den beiden Vorgängern bekannte Living-Towers-Modus, der an die Turmstruktur der Arcade-Originale angelehnt ist: Ihr müsst euch der Reihe nach gegen eine bestimmte Anzahl von Gegnern behaupten, teilweise mit Effekten wie One-Hit-Kills oder verdrehter Steuerung. Die Towers of Time ergänzen dieses Konzept um Consumables, also Gegenstände, die ihr vor Matchbeginn aktiviert. Während des Kampfs könnt ihr sie über den rechten Analogstick auslösen. Die Boni reichen von Immunität gegen bestimmte Attacken über Meteoriten und Raketen, die ihr auf den Gegner regnen lasst, bis hin zu Charakteren, die euch im



Im Hintergrund lassen sich interaktive Objekte finden. Wie etwa diese nützliche Kettensäge.



Baraka feiert im neuen Spiel seine blutige Rückkehr, obwohl er in Teil 10 getötet wurde – Zeitreisen machen's möglich!

Kampf beistehen. Je nachdem, für was ihr euch entscheidet, könnt ihr bis zu drei Boni mit in die Runde nehmen. Jeder Gegenstand beansprucht eine Anzahl eurer drei zur Verfügung stehenden Slots. Während Raketen oder Cyrax' Energienetz nur je einen Steckplatz verbrauchen, nimmt ein Charakter-Assist alle drei in Anspruch. Benutzt ihr ein Extra, dauert es kurze Zeit, bis es sich wieder aufgeladen hat. Habt ihr drei Projektile ausgerüstet, könnt ihr eurem Gegner aber trotzdem in schneller Abfolge eins vor den Latz ballern, da sie sich rasch regenerieren.

In der Demo waren wir mit einem Haufen Consumables ausgestattet, sodass wir munter herumexperimentieren konnten und viel Spaß hatten. Im fertigen Spiel werdet ihr die Dinger verdienen oder gegen Ingame-Währung kaufen müssen. Wie sich das auf die Vorräte und somit den Spaß an diesem Fun-Modus auswirkt, ist noch nicht klar.

Blutige Kreativität in Serie

Die Mortal-Kombat-Spiele werden nie langweilig und entwickeln sich ständig weiter. Der Anspruch, mit jedem neuen Spiel nicht nur einen Abklatsch des Vorgängers abliefern zu wollen, zeigt, dass Serienvater Ed Boon und die Netherrealm Studios mit Herzblut bei der Sache sind. Seien es nun mikroskopische Änderungen im Kampfsystem oder gänzlich neue Mechaniken, alles ist wohl durchdacht und wird für die nächste Fortsetzung noch einmal genauestens auf Funktionalität und mögliche Fehler hin geprüft. So sind wir uns sicher, dass das Team etwa die neuen Fatal Blows noch einmal unter die Lupe nimmt, um auszuschließen, dass die Matches dadurch möglicherweise unausgeglichen ablaufen könnten. Und allein die Tatsache, dass man nach all den Jahren immer noch spektakuläre neue Fatalities aus dem Hut zieht, die Fans ein Grin-

sen auf die Lippen zaubern, spricht Bände. Und die Meetings zu neuen Finishing Moves finden in Gummizellen statt, mit Massenmördern als kreativen Beratern. Nein, nur ein Scherz! Ed Boon und seine Truppe sind äußerst nette Menschen, denen man als Außenstehender kaum zutrauen würde, dass sie ... was mit »Killerspielen« machen. ★



Kai Schmidt
@GameStar_de

Wow, beim elften Teil sind wir also schon angekommen? Kaum vorstellbar, dass ich damals im zarten Alter von 15 Jahren meine erste Berührung mit der Reihe hatte. Ja, ich bin alt. Im Gegensatz zu mir steht Mortal Kombat aber immer noch in (rotem) Saft und Kraft. Und vor allem Ersteres spritzt diesmal so realistisch wie nie durch die Gegend – der neuen Gore Engine sei Dank. Und auch der Rest präsentiert sich frischer denn je: Die Kämpfe flutschen besser als in Mortal Kombat X, und die neuen Ideen wie Customization und Towers of Time finde ich sehr interessant. In dem Zusammenhang bin ich gespannt, ob Warner Bros. der Versuchung der Mikrotransaktionen widerstehen kann. Es ist aber auch wirklich zu verlockend, im Spiel Rüstungsteile, Extrafähigkeiten oder gar Lootboxen gegen Echtgeld zu verkaufen. Von dieser möglichen Problematik mal abgesehen bleibt es natürlich noch abzuwarten, wie sich das fertige Spiel schlagen wird. Doch ich bin guter Dinge, dass es auf meiner persönlichen Mortal-Kombat-Rangliste einen der vorderen Plätze belegen wird.



Wenn die Gesundheit fast aufgebraucht ist, könnt ihr zum Fatal Blow ansetzen.