

Mortal Kombat 11

BLUTRÜNSTIGES UMFANGSMONSTER

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Netherrealm Studios** Termin: **23.4.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Mortal Kombat 11 übertrumpft seine Vorgänger in Sachen Brutalität und Umfang. Doch erst im tödlichen Test-Zweikampf zeigt sich, ob es auch besser hinlangen kann.

Von Kai Schmidt und Valentin Aschenbrenner

Mit Mortal Kombat 11 veröffentlichen die Netherrealm Studios von Serienvater Ed Boon das bisher wohl ambitionierteste Spiel der Reihe. Die Kämpfe sind gewohnt überspitzt-blutig inszeniert, mit zumeist makabrem Ende für den Verlierer. So weit, so be-

kannt. Doch das umfangreiche Drumherum mit aufwändigem Storymodus, neuen Turmherausforderungen, individualisierbaren und aufrüstbaren Outfits sowie einer komplett überarbeiteten Krypta stellt alle bisherigen Serienteile in den Schatten.

Tödliche Schläge

Gehen wir gleich mal ans Eingemachte: Die Kämpfe selbst wirken sofort vertraut: Zwei Kombattanten stehen sich im tödlichen 2,5D-Duell gegenüber und beharken sich mit Special-Moves und Kombos, bis eine Gesundheitsleiste zur Neige geht. Wer zwei Runden gewinnt, darf den Verlierer mit einem spektakulär-splatterig inszenierten Fatality in die Hölle der lebendig Zerstückelten schicken - wenn er denn in einem kurzen Zeitfenster die Tastenkombination hinkriegt.

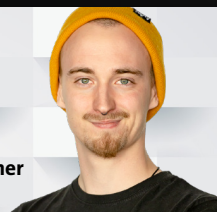
Das Gameplay fühlt sich im direkten Vergleich zu Mortal Kombat X deutlich entspannter an: Das Tempo ist etwas reduziert, die Kampfmechanik nicht mehr übermäßig auf das Meistern von Kombos ausgelegt. In alter Serientradition bestehen diese Kettenangriffe auch im elften Teil aus Tastenkombi-

nationen, die ihr auswendig lernen müsst, um sie gezielt einzusetzen. Praktisch ist dabei die erneut jederzeit einblendbare Move-Liste, die euch diesmal sogar Tastenfolgen über den laufenden Kampf legen lässt, damit ihr nicht ständig pausieren müsst.

Wer an die beiden Vorgänger zurückdenkt, dem fallen wohl sofort die spektakulären X-Ray-Moves ein. Die sind in Mortal Kombat 11 zwar Geschichte, doch eine Evolution davon hat es dennoch ins Spiel geschafft. Statt während des Kampfs eine Leiste aufzuladen, die einen X-Ray freischaltet, sind diese Special-Moves nun auf einen speziellen Zeitpunkt beschränkt: Sobald eure Gesundheit in den kritischen Bereich gedrückt wurde, löst ihr durch Druck auf zwei Schultertasten den neuen »Fatal Blow« aus. Vorausgesetzt euer Gegner blockt nicht rechtzeitig ab, startet nun eine Sequenz, in der euer Kämpfer dem Gegenüber nach allen Regeln der Kunst den Kühler verbeult. Ach was, eigentlich sind die Fatal Blows in ihrer Brutalität mit Knochenbrüchen und durchbohrten Körperteilen bereits kleine Fatalities – doch ziehen sie dem Gegner »ledig-



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Mortal Kombat 11 ist ein Fest. Ein Fest des Umfangs, der Präsentation und der Inhalte. Gerade die teils fremdschämige Inszenierung der nicht zu knappen Story, die Neues für Veteranen wie Neulinge bietet, überzeugt mich so gut wie in jedem Teil der Reihe. Hierbei muss sich auch Mortal Kombat 11 nicht vor seinen Vorgängern verstecken – auch wenn es ein paar meiner favorisierten Kämpfer nicht ins Spiel geschaffen haben. Etwas frech fand ich dann schon, dass mir mit diesen dann während der Kampagne vor der Nase herum gewedelt wurde. Aber naja, im Zweifel gibt es dann per DLC Nachschub. Weniger Nachsicht habe ich aber für die Mikrotransaktionen übrig. Die sind zwar nicht für das vollständige Spielerlebnis unverzichtbar, machen den Grind aber dann doch auf schmerzhafteste Art und Weise bemerkbar. Zum Glück hat hier nach lauter Fan-Kritik ein Patch nachgebessert. Unabhängig davon konnte sich Mortal Kombat 11 in mein Herz prügeln. Wer nichts gegen ein paar grobe Schellen einzuwenden hat, ist mit dem aktuellsten Titel der Beat-'em-up-Reihe bestens bedient.



Die Extraleisten in den unteren Bildschirmecken geben euch besondere Kraft für eure Aktionen.



In den interaktiven Arenen finden sich allerlei nützliche Objekte – wie etwa Lanzen, die man dem Gegner in den Körper rammen kann.

lich« ein Drittel seiner Energie ab. Die Naturgesetze der MK-Reihe besagen wohl, dass niemand tot sein kann, der nicht irgendwie zerstückelt wurde. Anschließend geht der Kampf weiter.

Beim ersten Anspielen von MK 11 im Januar waren wir skeptisch, ob dieser Verzweigungs-Move nicht vielleicht zu mächtig sein und der Balance schaden könnte. Seitdem hat Entwickler Netherrealm Studios zwar noch einmal an der Mechanik geschraubt. Fatal Blows sind nun nur noch einmal pro Kampf statt in jeder Runde möglich, was ein gewisses taktisches Element ins Spiel bringt. Allerdings scheinen uns die Attacks immer noch einen Tick zu mächtig. Da gefiel uns die Mechanik aus Teil zehn deutlich besser. Immerhin lassen sich die Fatal Blows im Zwei-Spieler-Duell deaktivieren. Die Leisten, die sich während des Kampfs aufladen, gibt es indes immer noch: Sie sind aufgeteilt in einen Verteidigungs- sowie einen Angriffsbereich und lassen euch besonders starke Manöver ausführen.

MK hat dazugelernt

Was Mortal Kombat 11 im Vergleich zu Mortal Kombat X jedoch erheblich besser macht, ist der technische Zustand der PC-Version. Der ist zwar immer noch nicht makellos, aber eine deutliche Verbesserung zu dem des Vorgängers. Wir erinnern uns: Abstürze,

aber vor allem Lags bei Online-Matches zählten zu den größten Problemen von MKX. Hinzu kamen etliche Bugs. Bei Mortal Kombat 11 hat sich die Situation dann doch deutlich gebessert: Während unserer Testphase (und darüber hinaus) begegneten wir kaum technischen Problemen, die den Spielspaß beeinträchtigen würden.

Im Übrigen peilt der integrierte Benchmark mit anschließender Leistungsauswertung eine konstante Performance von 60 Bildern pro Sekunde an, die gilt es in Mortal Kombat 11 für ein durchweg flüssiges Erlebnis auch zu halten. Sofern euer System in der gewählten Detailstufe weniger fps erreicht, schlägt euch das Spiel eine niedrigere Grafikstufe vor. Darüber hinaus lassen sich per manuellem Feintuning zehn Grafikoptionen anpassen, die über mehrere Reglerstufen verfügen und mit hilfreichen Hinweistexten erklärt werden. Irritierend ist

jedoch, dass bestimmte Szenen – wie zum Beispiel Fatalities, Brutalities und Fatal Blows – auf 30 fps beschränkt wurden. Dadurch entsteht zwar kein drastischer Qualitätsverlust, doch das geübte Auge nimmt den Unterschied wahr.

Bei den Menüs und der Erkundung der Krypta läuft Mortal Kombat 11 ebenfalls nur mit 30 fps, zusätzlich geht in dem Bonuslevel die Performance in die Knie, sobald man eine höhere Grafikeinstellung nutzt. Auf mittlerer Leistung klappt es besser, allerdings fällt dabei so manch matschige Textur auf. Der Online-Modus hat dagegen problemlos funktioniert, wir konnten weder längere Ladezeiten noch zu hohe Latenzen feststellen.

Kampf zur Turmspitze

Neu in Mortal Kombat 11 ist das Individualisierungs- und Augmentationssystem. Ähnlich wie im DC-Prügler Injustice 2 gewinnt ihr

Online-Verbindung nötig

Achtung: Die Türme der Zeit (nicht die klassischen Herausforderungstürme) und die Krypta setzen wegen des nötigen Datenabgleichs eine Online-Verbindung voraus. Der Rest des Spiels (na gut, außer dem Online-Modus natürlich) ist aber auch offline spielbar, auf die Belohnungen der klassischen Türme müsst ihr dann aber verzichten.



Traditionell wird der Verlierer eines Zweikampfs nach allen Regeln der Kunst in seine Einzelteile zerlegt.



Das Spielprinzip bleibt auch im elften Teil unverändert: Zwei Kämpfer treten an, aber nur einer geht in einem Stück nach Hause.

immer wieder Objekte, die ihr in Slots an den Rüstungsteilen und Waffen bestimmter Charaktere anbringen könnt, um besondere Effekte wie größere Angriffskraft zu erzielen. Bevor ihr ein Rüstungsteil mit Augmentationen ausstatten könnt, müsst ihr die Slots jedoch zunächst durch das Sammeln von Erfahrungspunkten in Duellen freischalten.

Im Individualisierungs Menü statet ihr den Kämpfer eurer Wahl entsprechend mit neuen Klamotten oder Gegenständen aus und zieht dann in den Kampf, um Erfahrung zu grinden. Das klingt einfacher, als es ist, denn um an neue Kostüme und Waffen zu kommen, müsst ihr ebenfalls erst bestimmte Aufgaben erledigen. So tretet ihr etwa in den ständig wechselnden »Türmen der Zeit« nacheinander gegen eine Gruppe von Gegnern an, um schließlich nach dem Bosskampf mit Boni belohnt zu werden. Darunter können neben Ingame-Währung, Kostümtei-

len und anderen kosmetischen Boni auch Objekte sein, die ihr in den Türmen der Zeit einsetzt. Das ist bitter nötig, denn oft bekommt ihr es mit Gegnern zu tun, die besonders gestärkt sind oder einen Effekt wie Gift auf euch wirken, sodass ihr kontinuierlich Gesundheit verliert. Bevor ihr einen solchen Kampf beginnt, solltet ihr also genau abwägen, welches Consumable ihr einsetzen wollt. Darunter gibt es nicht nur solche, die sich gegenteilig auf negative Effekte auswirken, sondern auch besondere Angriffe wie etwa einen Meteoritenregen oder das Auffüllen eurer Gesundheit, die ihr durch eine Bewegung des rechten Analogsticks aktiviert.

Die Kämpfe mit aktivierten Buffs können durchaus Spaß sein, doch meist enden die Turmkämpfe in Frust, da die Gegner unglaublich schwer zu besiegen sind. Deutlich angenehmer sind die »Klassik Towers«, die an die aufeinanderfolgenden Kämpfe der

klassischen Mortal-Kombat-Automaten angelehnt sind. Hier gibt es allerdings außer individuellen Charakter-Abspinnen und Ingame-Währung nicht viel zu gewinnen.

Die Krypta

Wer es auf Belohnungen im großen Stil abgesehen hat und vielleicht auch die Zweit-Fatalities der Kämpfer für die Move-Liste freischalten möchte (wer die Tastenkombination kennt, kann sie auch vom Start weg ausführen), sollte der Krypta einen Besuch abstatten. Hier wandert ihr mit einem extra für diesen Modus geschaffenen Charakter in der Third-Person-Perspektive über Shang Tsungs Insel und gebt euer Ersparnis für das Öffnen von Kisten aus. Im Gegensatz zu früheren Varianten der Krypta sind die Extras hier nicht den herumliegenden Kisten zugewiesen, sondern werden per Zufall verteilt. Das macht es etwas schwerer, an die wirklich guten Sachen zu kommen, da ihr euch nicht auf entsprechende Listen aus dem Internet verlassen könnt.

Wer will, kann an einem speziellen Schrein die Inhalte auch neu verteilen lassen. Die meisten Kisten öffnet ihr mit Koinen, die ihr im Spiel für alle möglichen Dinge erhaltet. Kniffliger wird es hingegen, wenn ihr spezielle Truhen mit wertvollem Inhalt öffnen wollt, die etwa Herzen als Währung verlangen. Das erfordert einen fast schon schmerzhaften Grind, da ihr Herzen hauptsächlich für Fatalities (ein Herz) und Brutalities (zwei Herzen) erhaltet – und die Kisten sich nur für den Festpreis von 250 Herzen öffnen lassen. Man kann die Mikrotransaktionsmöglichkeiten förmlich riechen – und wenn man den Ingame-Store öffnet, auch sehen. Mehr dazu im Kasten.

Ein Besuch auf Shang Tsungs Insel lohnt sich aber nicht nur für das Freischalt-Erlebnis, sondern die Krypta ist in dieser Version



Wer soll das alles freischalten? Es gibt tonnenweise Outfits und anderen Kram zu gewinnen. Durch den extremen Grind kann es allerdings Jahre dauern, bis ihr alles habt.

Mikrotransaktionen: Die Kritik der Fans wurde erhört

Alle Boni, die ihr in den Türmen oder in der Krypta freischalten könnt, sind leichter und verführerischer im Ingame-Store gegen Kristall-Währung verfügbar. Kristalle bekommt ihr zwar in kleinen Mengen im Spiel selbst, doch Warner Bros. bietet sie auch als Mikrotransaktion an und lässt sich das fürstlich bezahlen. Die Extras sind allerdings nicht kriegsentscheidend in Bezug auf das Spielerlebnis, ihr verpasst also nicht allzu viel, wenn ihr nicht grinden oder mikrotransaktionieren möchtet. NetherRealm reagierte mittlerweile außerdem per Patch auf die Kritik der Spieler: Die Türme der Zeit fallen nicht mehr ganz so schwer aus und lassen mehr Belohnungen springen als zum Release-Zustand des Spiels. Damit wurde der Grind deutlich entschärft, weswegen man sich weniger zu den Mikrotransaktionen genötigt fühlt.



In der Krypta schaltet ihr durch das Öffnen von Kisten Extras frei.

beinahe schon ein kleines Singleplayer-Adventure, in dem ihr nicht nur die heruntergekommenen Schauplätze des ersten Mortal-Kombat-Turniers erkundet, sondern immer wieder auch mit Puzzles konfrontiert werdet. Wer etwa Leichenteile über drei Hebel in die richtige Kombination bringt, öffnet Gitter, hinter denen sich Herz-Kisten befinden.

Ein Schlag mit dem unterwegs aufgesammelten Hammer auf einen Gong öffnet verschlossene Wege, und unterwegs lassen sich auch Artefakte wie Scorpions Ketten-speer finden, die ebenfalls Hilfsmittel für zuvor unerreichbare Kisten und Wege sind. Dazu erzählt Shang Tsungs Geist interessante Dinge über die Orte oder gibt euch Tipps.

Zeitspringereien in Filmqualität

Ebenfalls eine feine Sache ist der Storymodus von Mortal Kombat 11. Ganz in der Tradition der beiden Vorgänger erlebt ihr hier eine filmisch inszenierte Geschichte, in deren Verlauf ihr immer wieder in andere Figuren schlüpft, um zwischen den teils ausufernd langen Storyschnipseln Zweikämpfe zu bestehen. Im Grunde erlebt ihr einen knapp fünfstündigen Trash-Film epischen Ausmaßes, den man (mit etwas Feintuning und vielleicht einem durchdachteren Script) beinahe auch eigenständig als Blu-ray veröffentlichen könnte.

Durch den Zwang, im Verlauf immer wieder neue Charaktere zu spielen, eignet sich der Storymodus bestens als Einstieg für Neulinge, um auf unterhaltsame Weise mit den Unterschieden in der Steuerung der Figuren vertraut zu werden. Nunja, ein anfänglicher Abstecher in die Trainingssektion des Spiels kann natürlich nicht schaden, und den voreingestellten Schwierigkeitsgrad solltet ihr gegebenenfalls heraufsetzen, da »mittel« im Bruch mit der Serientradition eher einem »einfach« entspricht.

Die Inszenierung der Geschichte um die Zeitgöttin Kronika, die genug hat von Donnergott Raiden, der sich immer wieder in ihren geplanten Verlauf der Ereignisse einmischt, ist im Bereich der Prügelspiele unerreicht: Aufwendige Massenkeilereien,

filmische Schnitttechniken und wahnsinnig detaillierte Charaktermodelle mit teils unglaublich realistischem Mienenspiel machen die Story um die Verschmelzung zweier Zeitlinien zu einem unterhaltsamen Erlebnis. Netherrealms Ambitionen sind im Prügelgenre keine Selbstverständlichkeit und Mortal Kombat 11 sticht inszenatorisch und technisch so manch anderes Spiel aus storygetriebeneren Genres locker aus. Wo sonst gibt es in einem Prügelspiel eine stundenlange Solo-Kampagne mit cineastischen

Cutscenes, in denen eine Geschichte weiter erzählt wird, die sich mittlerweile über etliche Serien-Teile erstreckt? Doch das ist letztendlich nur Nebensache, unterm Strich geht es um die reine spielerische Qualität – und die ist fantastisch. Sowohl Einsteiger als auch Veteranen werden sich in den blutrünstigen Zweikämpfen sofort wohlfühlen. Selbst notorische Einzelspieler kommen angesichts der schier Fülle an freispielbaren Inhalten erheblich mehr auf ihre Kosten als in anderen Prüglern. ★



Kai Schmidt
@GameStar_de



Ich bin entzückt! Die Netherrealm Studios haben mit Mortal Kombat 11 nicht nur ein wahnsinnig gut spielbares Kampfspiel, sondern auch ein wahres Umfangsmonster geschaffen. Meckern muss ich in diesem Bezug allerdings wegen der deutlich auf Mikrotransaktionen ausgelegten Grind-Mechaniken. Immerhin wurde in dieser Hinsicht durch Patches nachgebessert. Was mir ebenfalls ein wenig missfällt, ist der im Vergleich zu den Vorgängern deutlich realistischere Grafikstil des Spiels (Stichwort: Uncanny Valley) und das ebenfalls damit einhergehende Kostümdesign. Für Mortal Kombat X mag das noch funktioniert haben, da es keine Rückbezüge auf vorige Ereignisse gab. Doch wenn plötzlich junge Versionen der Kämpfer auftauchen und in ähnlichem Stil wie ihre Zukunfts-Pendants auftreten, dann ist das für mich ein Bruch mit der comicartigen Fantasywelt, die Teil des Charmes früherer Episoden war. Das ändert aber nichts daran, dass sich die Kämpfe angenehmer und zugänglicher als in MK X spielen. Die Prügeleien machen Spaß, die Attacken fühlen sich brachial an, wie es sich gehört, und die diesmal noch übertriebeneren Fatalities setzen dem Ganzen natürlich die Krone auf. Ich werde noch viel Zeit mit diesem Spiel verbringen!

MORTAL KOMBAT 11

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 950 Quad / AMD FX-6350
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ detaillierte Arenen mit interaktiven Objekten ☑ gelungene Vertonung ☑ detaillierte Kämpfermodelle ☑ aufwendig inszenierter Storymodus ☑ nicht immer konstante Bildrate

SPIELEDISIGN



☑ zugängliches Kampfsystem ☑ genug Tiefe für Profis ☑ dynamische Herausforderungstürme ☑ klassische Arcade-Türme ☑ extremer Grind beim Freischalten

BALANCE



☑ jede Figur fühlt sich anders an ☑ keine überpowerten Kämpfer ☑ ausführliche Trainingsmodi ☑ fair skalierte Solo-Schwierigkeitsgrade ☑ Turmherausforderungen teils extrem schwer

ATMOSPHÄRE / STORY



☑ knapp drei Stunden Filmsequenzen ☑ Krypta mit vielen bekannten Orten ☑ trashige Story im MK-Stil ☑ wechselnde Figuren im Storymodus ☑ lässt den MK-Comic-Charme etwas vermissen

UMFANG



☑ tonnenweise freischaltbare Extras ☑ knapp fünfstündiger Storymodus ☑ 25 Kämpfer (inkl. Shao Kahn) ☑ umfangreicher Editor ☑ guter Online-Modus

FAZIT

Story & Umfang vs. Technik & Grind: Trotz Abzüge in der B-Note prägt sich Mortal Kombat 11 auf den Spitzenplatz der Spielereihe.

88