

Mortal Kombat 1

EIN (KLEINER) RÜCKSCHRITT FÜR DIE REIHE

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Netherrealm Studios** Termin: **19.9.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Kleineres Roster, weniger Spielmodi, altbackene Multiplayer-Features und eine schwächere Story halten dieses Fighting Game von wahrer Größe zurück. Von Sascha Penzhorn

Wenn es tonnenweise Hirnsetzen, Knochen splitter, geplatzte Hoden und Augäpfel regnet, wird entweder gerade irgendwo in Großbritannien Bratwurst hergestellt oder Netherrealm hat ein neues Mortal Kombat veröffentlicht. Nach den Ereignissen im Vorgänger Mortal Kombat 11 wurde Liu Kang quasi zu Gott. Für die Story im nagelneuen Mortal Kombat 1 mutiert er auch noch zu Pippi Langstrumpf und macht sich die Welt, widdewiddewie sie ihm gefällt. Klingt komisch, ist aber so: Liu Kang hat das Universum nach seinen Vorstellungen neu er-

schaffen und alles viel friedlicher gemacht. Martial-Arts-Turniere zwischen Earthrealm und Outworld finden zwar noch statt, sind jetzt aber total bunt und friedlich und happy, und niemand kommt dabei zu Tode.

Natürlich gibt es ohne Konflikt keine gute Story, und weil Liu Kangs neue Superkräfte nix an seinem Gehirn gemacht haben, hält er es für eine gute Idee, schlimme Finger wie Shao (diesmal ohne Kahn) oder Shang Tsung ebenfalls in seinem neuen Universum existieren zu lassen. Als Sicherheitsvorkehrung plant er für Shang Tsung eine unbedeu-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans der Reihe seid.
- ... ihr auf die große Singleplayer-Kampagne steht.
- ... ihr auch ohne viele Schnörkel und Modi zufrieden seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr übermäßig brutale Spiele nicht mögt.
- ... euch tiefgreifende Charakter-Tutorials wichtig sind.
- ... ihr auf große Neuerungen hofft.

tende Existenz, was exakt so erfolgreich verläuft, wie ihr es euch vorstellt. Falls euch das jetzt alles so gar nichts sagt, müsst ihr nur wissen: Mortal Kombat 1 geht friedlich los, gipfelt aber wieder exakt in dem blutigen Gemetzel, für das die Reihe so beliebt ist. Es wird gekloppt, gekillt, geköpft, diesmal mit einem Roster von 23 spielbaren Charakteren, Grind, Glücksspiel und einem angestaubten Multiplayer, in dem Noobs keine Sonne sehen.

Erfrischend friedlich

Am meisten habt ihr von der Handlung, wenn ihr einigermaßen mit der Serie vertraut seid und ihre spielbaren Figuren bereits kennt. Die Handlung macht zwar auch ohne diese Bezüge Spaß, es entgehen euch aber natürlich die vielen Anspielungen und Gags. Die Hauptgeschichte ist auf dem voreingestellten mittleren Schwierigkeitsgrad recht easy, nach sechs bis acht Stunden werdet ihr sie erledigt haben. Damit ist sie ein durchaus legitimer Grund, das Spiel zu kaufen, auch wenn euch der Sinn nicht nach Multiplayer-Duellen mit Freunden oder harten Ranglisten-Randoms im Internet stehen sollte.

Die Story von Mortal Kombat 1 beginnt ungewohnt geerdet mit einem Kung Lao ohne

Die meisten Fatalities sind cartoony und albern, trotzdem sind sie nichts für zartbesaitete Naturen.





Lebende Wälder: Manche Stages sind für die Reihe ungewohnt hell und farbenfroh. Mortal Kombat 1 sieht einfach gut aus.



Im Invasionsmodus zieht ihr über Spielbretter und meistert lahme Kämpfe und Herausforderungen.



Weil jedes Genre mittlerweile ein RPG sein muss, dürft ihr in Mortal Kombat 1 nun Talismane schmieden.

Kreissägenhutkrempe und einem Raiden ohne Elektrizität. Ohne ihre Hüte würdet ihr sie anhand ihrer zurückhaltenden neuen Charakterdesigns vermutlich gar nicht erkennen. In den ersten Kloppereien gibt es darum auch erst mal gar keine brutalen Entauptungen, abgetrennte Körperteile und blutige Fatalities, für die Mortal Kombat so berüchtigt ist. Figuren, die ihr in der Reihe sonst als Schurken kennt, treten freundlich auf, es entstehen neue, ungewohnte Bünd-

nisse, und Charaktere wie Reptile oder Baraka, die ansonsten eher als Nebenfiguren auftreten, bekommen ihre großen Momente mit mehr Persönlichkeit. Auch die meisten Sprecher machen einen hervorragenden Job. Sehr cool!

Nicht dumm genug

Die Story des Vorgängers Mortal Kombat 11 war mit ziemlicher Sicherheit das dümmste Stück Unterhaltung, das ich jemals in mei-

nen 41 Jahren auf diesem Planeten erlebt habe. Es war so unbeschreiblich bescheuert, zum Brüllen komisch, so haarsträubend bizarr, dass ich absolut jede Sekunde davon genossen habe. Diesen Edel-Trash-Faktor erreicht Mortal Kombat 1 niemals. Die Präsentation ist zwar super, auch hier gibt es ein völlig übertriebenes Ende, doch die Erklärung dafür, weshalb sich letztendlich doch wieder alle endlos gegenseitig umbringen, ist langweilig und ausgelutscht, die After-Credits-Sequenz, die recht eindeutig einen Story-DLC ankündigt, eher nervig als spaßig. Immerhin: Casuals werden hier im Endkampf nicht so derb geknechtet wie im Vorgänger bei Kronika.

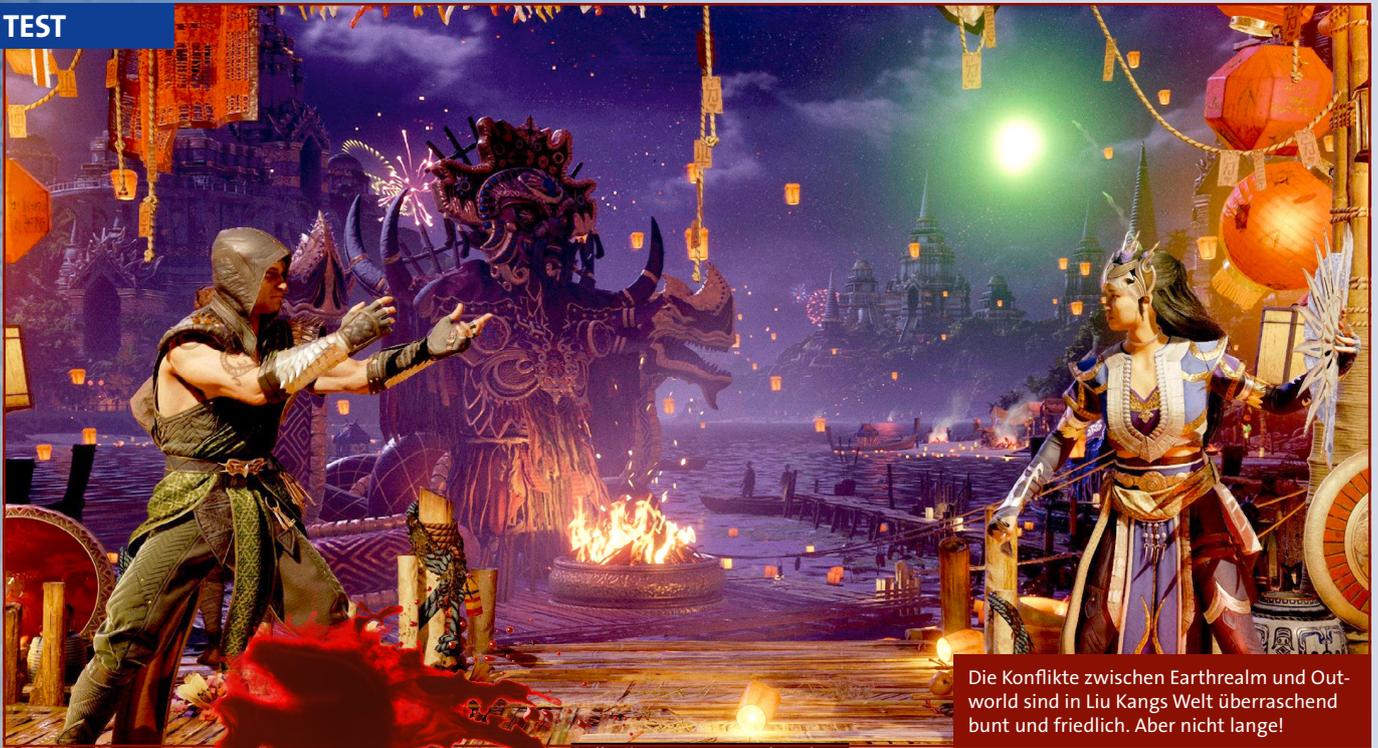
Zudem laufen einzig und allein die Kämpfe im Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde (und



Ermac existiert in der Story zwar bereits als voll funktionsfähiger Gegner, wollt ihr ihn regulär im Spiel, müsst ihr trotzdem ein Kombat Pack für 40 Euro kaufen.

WAS SIND KOMBAT PACKS?

In Kombat Packs sind neue Kämpfer enthalten. Im ersten etwa stecken Omni-Man (ja, der Typ aus »Invincible«), Quan Chi, Peacemaker (ja, der Typ von DC), Ermac, Homelander (ja, der Typ aus »The Boys«) und Takeda Takahashi. Außerdem sind noch ein paar weitere Cameos im Paket. Dieses Kombat Pack kostet satte 40 Euro.



Die Konflikte zwischen Earthrealm und Outworld sind in Liu Kangs Welt überraschend bunt und friedlich. Aber nicht lange!

nicht mehr, weil kompetitives Fighting Game). Alle anderen Inhalte im Spiel, darunter die zahllosen Zwischensequenzen und sogar Fatalities, nur mit 30 FPS. Viele Spieler und Spielerinnen beklagen bei den vielen schnellen Wechseln von Zwischensequenzen aufs Gameplay und umgekehrt den Schluckauf in der Bildwiederholrate.

Monotonie und Grind

Wenn ihr mit der Story fertig seid oder nicht der Typ Spieler seid, der zwischen zwei Cutscenes von 15 Minuten mal kurz kämpfen will, bietet Mortal Kombat 1 natürlich auch noch andere Modi. So könnt ihr in den Towers gegen je sechs, acht, zehn oder unendlich viele KI-Gegner antreten – mehr nicht, dieser Modus wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich abgespeckt. Obendrauf gibt es den neuen Invasionsmodus.

Invasionen schicken euch auf saisonal wechselnde Spielbretter, die ihr aus der Vogelperspektive erlebt und dort dann gegen überwiegend komplett hirntote KI kleine Herausforderungen wie das »Test Your Might!«-Buttonmashing-Minigame bestehen müsst. Ab und zu taucht auch mal ein KI-Gegner mit

übertrieben viel Leben oder zusätzlicher Panzerung auf, oder ihr bekämpft irgendwelche Elementareffekte mit Talismanen, die euch in erster Linie das Inventar vollmüllen und nichts zum Spielspaß beitragen. Zur Belohnung gibt es kleine Mengen Erfahrungspunkte, Spielwährung und neue Kostüme sowie ein paar zusätzliche Kameo-Fighter.

Für Stufenaufstiege bekommt ihr neue Farbpaletten, Masken und kosmetisches Zeug für eure gespielte Figur. Münzen könnt ihr im Schrein für vollkommen zufällige und oft lahme Belohnungen wie irgendwelches Artwork opfern. Das alles ist freudloser Grind als Ersatz für die Krypt aus dem Vorgänger.

Für Profis spannend

Mortal Kombat 1 spielt sich wie sein Vorgänger etwas steif, die Kombofenster fühlen sich anfangs recht gnadenlos an. Das Gimmick am Kampfsystem liegt diesmal in den sogenannten Kameos. Ein Kameo ist ein Partner, den ihr euch vor Kampfbeginn aussucht, der euch anschließend auf Knopfdruck in einem Gefecht zur Seite steht und euren Gegner für euch angreift. Der Kollege hat keinen eigenen Lebensbalken, ihr spielt

ihn nicht aktiv, sondern ruft ihn ab und an mit einer gewissen Abklingzeit an eure Seite, wo er mit dem richtigen Timing ein wenig auf euren Widersacher einprügelt.

Falls ihr nicht furchtbar mit dem Kampfsystem von Mortal Kombat vertraut seid, spielt sich das so mittelmäßig interessant, wie es sich liest. Erfahrene Spieler kitzeln mithilfe ihrer Kameo-Partner aber ein paar neue Tricks heraus, die so bislang nicht möglich waren. So könnt ihr zwischen zwei Kombos eine Kameo-Attacke einflechten und die Angriffskette länger aufrechterhalten oder eine Combo um einen Overhead erweitern, der ohne Kameo nicht möglich wäre, um so die Verteidigung eures Gegenspielers zu unterbrechen. Es ist ein cooles System, vorausgesetzt, ihr bringt den nötigen Skill dafür mit.

Willkommen in der Hölle

Apropos Skill: Falls ihr euch am Ende der Solokampagne einreden solltet, irgendwie gut in Mortal Kombat zu sein, gibt es natürlich noch den Multiplayer-Modus, wahlweise Ranked oder »Kasual«, weil dieses Universum den Buchstaben C verachtet. Startet ihr die Suche nach einem Ranglistengegner, sitzt ihr eine Weile untätig herum und dürft in der Zwischenzeit keine Trainingseinheit oder ein Warm-up starten. Tretet ihr einer laufenden Partie King of the Hill bei, start ihr zudem einen langweiligen Fortschrittsbildschirm an, bis das laufende Match endet. In Ranked Matches solltet ihr das Spiel einigermaßen sicher beherrschen, ansonsten werdet ihr schon mal Partien erleben, in denen ihr mit Endloskombos bombardiert und niemals den Boden der Arena berühren werdet.

Nennenswerte Verbindungsprobleme hatte ich während der Testphase keine, der Netcode ist wie schon beim Vorgänger prima. Beachtet aber, dass es derzeit auch noch kein Cross-Platform-Play gibt und die Spielerzahlen nach Release erfahrungs-

Gegen Spielwährung gibt es zufalls-generierte Belohnungen wie dieses aufregende Bild eines Ochsenkarrens.

1 REWARDS



ENVIRONMENT ART
COMMON
STORY

KONTINUE

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Für diese Preispolitik werten wir zwar nicht ab, im Meinungskasten darf ich aber zumindest kurz auf meine Seifenkiste klettern und drüber motzen. Mortal Kombat 1 ist jetzt das nächste AAA-Spiel, das User mit einem verzögerten Release bestraft, wenn sie »nur« 70 Euro für die Standardedition blechen, statt stolze 95 Öcken für die Premiumvariante zu berappen, die einen fünf Tage früher ins Spiel ließ. Das erste (und mit Sicherheit nicht letzte) Kombat Pack kostet diesmal stolze 40 Euro, sind ja immerhin sechs zusätzliche Figuren und ein paar Kameos drin. Einer davon, Ermac, existiert übrigens eh schon in der Story, aber egal, kostet trotzdem extra. Bezahlosmetik und (vollkommen sinnlose) Easy Fatalities gegen Echtgeld obendrauf, und ich kotze einmal im Kreis ums Haus.

Davon abgesehen ist es immer noch Mortal Kombat. Die Story ist etwas schwächer als im Vorgänger, aber immer noch gut. Das Roster etwas kleiner, aber definitiv interessant, das Cameo-System spricht vor allem Spieler mit hohem Skill-Level an. Im Multiplayer wäre es total schön, während der Wartezeit auf Ranglistengegner andere Modi spielen zu dürfen, Crossover ab Release wäre auch toll gewesen. Invasionen kann Netherrealm meinetwegen behalten, die sind hirn- und sinnloser Grind, der kognitiv nur knapp eine Stufe über irgendwelchen Idle-Klickern rangiert. Singleplayer-Fans holen es sich für die geil präsentierte Story, Multiplayer-Fans freuen sich über soliden Netcode und einen (noch) großen Pool würdiger Gegner.

gemäß sinken, bis vor allem der ganz harte Kern übrig bleibt. Das meine ich übrigens gar nicht wertend: Solange ihr fit im Genre seid und euch nicht davor scheut, zu lernen und zu trainieren, macht Mortal Kombat 1 online absolut Laune. Weniger geübte Spieler müssen aber sehr viel Frustrationsresistenz mitbringen. Die Matches sind im Durchschnitt auch in den untersten Rängen härter als etwa in einem Street Fighter 6. Auch weil



Zwei ganz normale Typen: Raiden und Kung Lao ohne Superkräfte und blutige Finisher bieten einen ungewöhnlichen Spieleinstieg.



Ein paar Charaktere und Kameos sind zu Spielbeginn gesperrt. Die könnt ihr freispielen oder gegen harte Euros freischalten.

Mortal Kombat 1 ohne Vereinfachungen wie die Modern Controls eines SF 6 auskommt.

In diesem Zusammenhang: Mortal Kombat kommt nur mit einer Handvoll Tutorials, die nicht genug tun, um Gelegenheitsspieler und Einsteiger auf den Multiplayer-Part des Spiels vorzubereiten. Hier lernt ihr zunächst mal die Basics wie richtiges Blocken, Anti-Air, Overheads und all die coolen Fachausdrücke, mit denen ihr Menschen auf Partys beeindruckt. Außerdem gibt es für jede spielbare Figur je sieben Kombo-Trials, in denen ihr versucht, eine eingeblendete Tastenfolge nachzuspielen, um so die Komboattacken eures Kämpfers zu meistern. Tiefgreifendere Tutorials oder irgendwelche Videovorführungen für die Charaktere gibt es nicht. Viel Spaß auf YouTube!

Von allem weniger

Mortal Kombat 1 hat eine spektakuläre Präsentation und bietet neben den obligatorischen Kerkern und verfluchten Wäldern auch ein paar für die Reihe ungewohnt helle und farbenfrohe Umgebungen. Anders als bestimmte andere Titel im Genre werden Ultra-wide-Auflösungen unterstützt, dafür ist alles außerhalb der 60-FPS-Kämpfe auf 30 Bilder pro Sekunde abgeregelt. Das Roster aus 23 spielbaren Figuren ist spaßig, abseits einiger Änderungen am Charakterdesign ist jedoch keiner davon neu für die Reihe. Der Tower-Modus wurde stark abgespeckt, Invasionen sind langweiliger, repetitiver Grind.

Die Story ist weniger übertrieben und weniger spektakulär als im Vorgänger, lohnt sich für Liebhaber dieses Modus trotzdem. Aus dem Multiplayer und dem neuen Cameo-System

holen erfahrene Spieler das meiste raus. Unerfahrene Kämpfer haben es mangels tiefgreifender Tutorials schwer, auf bessere Spieler aufzuschließen. Neben den Fatalities sind auch die Fatal Blows wieder dabei, über die ihr bei niedriger Lebensleiste noch mal mit einer supermächtigen Attacke alles herumreißen könnt. Die nutzen sich diesmal leider schnell ab, weil sie immer euren Cameo-Partner involvieren und ständig gleich ablaufen. Im Vergleich zu Mortal Kombat 11 zahlt ihr hier also mehr Geld für weniger Spiel. Falls ihr dringend Nachschub braucht: klar! Ansonsten rate ich zum Sale einer Komplett-Edition. Dann zahlt ihr auch nicht dauernd extra für irgendwelche Kombat-Packs. ★

MORTAL KOMBAT 1

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 3 3100
GTX 980 / RX 470
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 3 3600X
GTX 1080 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



grandios präsentierte Story + abwechslungsreiche Stages + spektakuläre Fatalities + gute Sprecher + 30-FPS-Cap für viele Spielelemente

SPIELDESIGN



spaßiges Cameo-System + interessantes Roster + guter Netcode + dämlicher Invasionsmodus + altbackene Multiplayer-Lobbys

BALANCE



fünf Schwierigkeitsgrade + grundlegende Tutorials + Endboss frustet nicht + Invasions-KI dumm wie Brot + keine Charakter-Guides

ATMOSPHERE / STORY



interessante Story + tolle Gags für Fans + unerwartete Neuinterpretationen von Figuren + coole neue Charakterstories + unbefriedigendes Ende

UMFANG



ca. acht Stunden Singleplayer-Story + Invasionsmodus + erspielbare Cosmetics + vergleichsweise kleines Roster + abgespekter Tower-Modus

FAZIT

Spaßiges Fighting Game mit toll präsentierte Story, leicht veraltetem Multiplayer-System und schwachem Invasionsmodus.

