

Mortal Kombat X

BLUTRÜNSTIGE EDELPRÜGELEI

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Netherrealm / High Voltage** Termin: **1.9.2015**
 Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Mortal Kombat X prahlt mit Umfang und Brutalität. Doch reicht das? Der zehnte Teil der skandalträchtigen Kampfspielreihe zeigt im Test, ob er mehr ist als eine stupide Abschlachtorgie. Von Kai Schmidt

Unser Ersteindruck zu Mortal Kombat X, der direkten Fortsetzung des Serien-Reboots aus dem Jahr 2011, gleicht ein wenig der Ernüchterung, die wir bereits 1995 beim ersten Start von Mortal Kombat 3 verspürten: Einige alte Lieblinge fehlen in der ohne DLC-Charaktere 24-köpfigen Kämpferriege, und den neuen Gesichtern stehen wir zunächst skeptisch gegenüber. Entwickler Netherrealm macht keinen Hehl daraus, dass die verbliebenen alten Mortal-Kombat-Haudegen kurz vor der Pensionierung stehen: Johnny Cage und Liu Kang sind ergraut und müssen das Zepter wohl spätestens in der unvermeidlichen Fortsetzung endgültig an ihre Nachfolger übergeben. Doch nach etwas Eingewöhnung können wir ganz gut mit den zunächst profillos wirkenden Jungspunden leben, denn sie erweisen sich als interessante Charaktere mit ordentlichen Move-Paletten. Tatsächlich mausert sich das Johnny/Sonya-Amalgam Cassie sogar zu unserer geheimen Favoritin.

Warum erst jetzt ein Test?

Eine Veröffentlichung von Mortal Kombat X war in Deutschland ursprünglich nicht vorgesehen. Nach einem abgelehnten Indizierungsantrag hat die USK dem Titel aber eine Freigabe ab 18 Jahren gegeben. Das Spiel kann somit offiziell in Deutschland vertrieben und beworben werden.

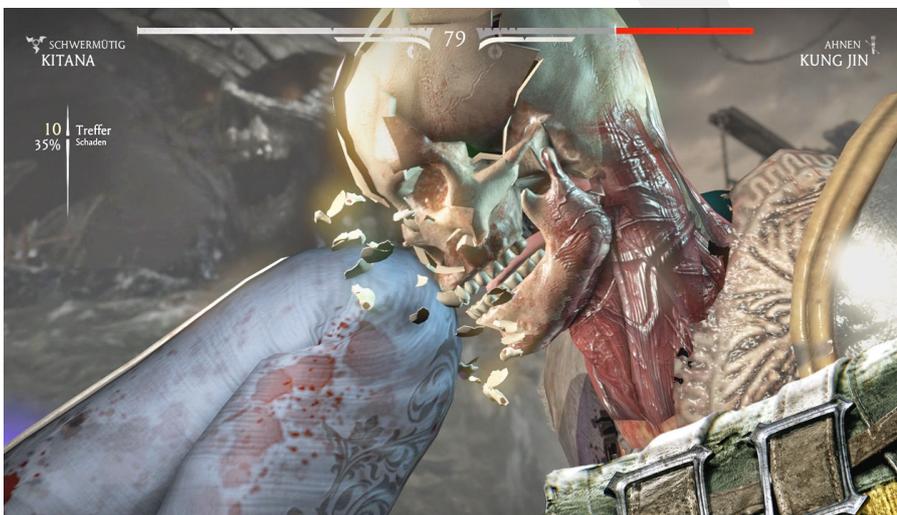
Doch warum sind Modelle einiger alter Kämpfer im Storymodus vorhanden, aber nicht als Kämpfer wählbar? Gegen Rain und Baraka treten wir während der Geschichte sogar im Zweikampf an – sie existieren also samt Special Moves –, doch selbst spielen dürfen wir sie nicht. Sicher, es ist gewissermaßen Prügelspiel-Tradition, Bosse nicht spielbar zu halten (wie es auch in MKX beim Endboss der Fall ist), doch bei zwei eher unwichtigen Nebenfiguren legt sich uns unversehens ein bitterer DLC-Geschmack auf die Zunge. Bereits jetzt können Fans ein knapp 30 Euro teures »Kombat Pack« erwerben, das den Zugriff auf vier zusätzliche Charaktere (Tremor, Tanya, Predator, Jason Voorhees) sowie neue Kostüme für einige Kämpfer ermöglicht.

Kampfsport mit viel Variation

Ungeachtet persönlicher Kämpfervorlieben bleibt das Kampfsystem von Mortal Kombat X im Vergleich zum Vorgänger aus dem Jahr

2011 nahezu unverändert. Wir malträtieren den Gegner mit vier Schlag- und Tritt-Tasten, blocken hohe und niedrige Angriffe ab oder setzen zum Wurf an. Was sofort bei der Kämpferauswahl ins Auge fällt, sind die drei verschiedenen Stile pro Figur: Jeder Charakter ist in Varianten wählbar, die sich bei der Move-Palette etwas unterscheiden. Zwar merken wir dank übergreifender, typischer Special-Moves, dass wir beispielsweise wirklich Scorpion steuern, doch spielen sich die Varianten dank zusätzlicher Schwert- oder Feuerangriffe tatsächlich etwas anders.

Eine interessante Neuerung, durch die die Charaktere etwas flexibler werden und man sich seinen passenden Kampfstil herauspicken kann. Aus dem Vorgänger übernommen wurden die mächtigen X-Ray-Moves, die wir einsetzen können, sobald sich die entsprechende Energieleiste dank gelungener Aktionen voll aufgeladen hat. Ohne großartige Special-Move-Eingabe, sondern durch den gleichzeitigen Druck zweier Tasten knallen wir dem Widersacher dann eine



In den X-Ray-Moves präsentieren die Entwickler anatomisch korrekte Röntgenaufnahmen splinternder Knochen.



Die Kämpfe in Mortal Kombat X spielen sich wunderbar flott und dynamisch.

durchschlagende Attacke vor den Latz. Das Ergebnis mag ein wenig zu mächtig sein, da wir dem Gegner einen großen Batzen Lebensenergie abziehen, doch kann ein taktisch klug eingesetzter X-Ray einen scheinbar aussichtslosen Kampf zum Positiven wenden. Und dafür lieben wir die Dinger. Schade allerdings, dass es pro Kämpfer nur einen X-Ray gibt, mehr Varianz hätte den Überraschungs- und Schadenfreude-Effekt noch deutlich gesteigert.

Zerstückeln leicht gemacht

Wobei wir uns bei Ansicht der brechenden Knochen und Wirbel in den brutalen Röntgenaufnahmen gelegentlich ernsthaft fragen, wieso der Kampf nicht genau jetzt komplett zuende ist – die X-Rays stehen den berühmten Fatalities, mit denen wir den Unterlegenen am Ende der Finalrunde in

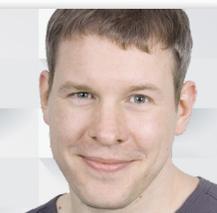
seine Einzelteile zerlegen können, beinahe in nichts nach. Schade allerdings, dass die Auswirkungen des Kampfes per Schadensmodell an den Spielfiguren nicht mehr so explizit dargestellt werden wie im Vorgänger. Dort waren die Kämpfer bereits nach einer Runde eine zerfledderte, blutige Masse. In Mortal Kombat X müssen ein paar Schnitt- und Schürfwunden genügen.

Wem die aus fünf Tasteneingaben bestehenden Fatalities am Ende der Finalrunde übrigens zu schwierig sind, darf wahlweise auch auf »Easy-Fatalities« zurückgreifen: Im Austausch gegen eine Easy-Fatality-Münze, die man als Belohnung in Kämpfen verdient oder in der Krypta freischaltet, muss man lediglich die Block-Taste gedrückt halten und zusätzlich einen der beiden Schlagknöpfe betätigen. Warner Bros bietet die Easy-Fatality-Münzen auch als Mikrotransaktionen

an, doch es sollte eigentlich kaum jemand in Versuchung kommen, echtes Geld dafür auszugeben – man bekommt die Münzen einerseits im Spiel, und andererseits will man sicher nicht als Noob dastehen, der es nicht schafft, eine aus fünf Eingaben bestehende, jederzeit nachschlagbare Tastenkombination korrekt einzugeben.

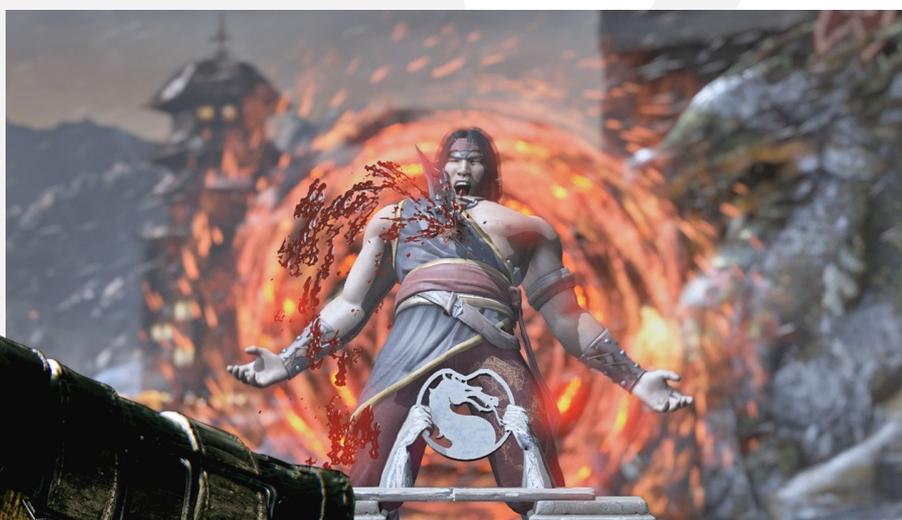


Andre Peschke
@GameStar_de

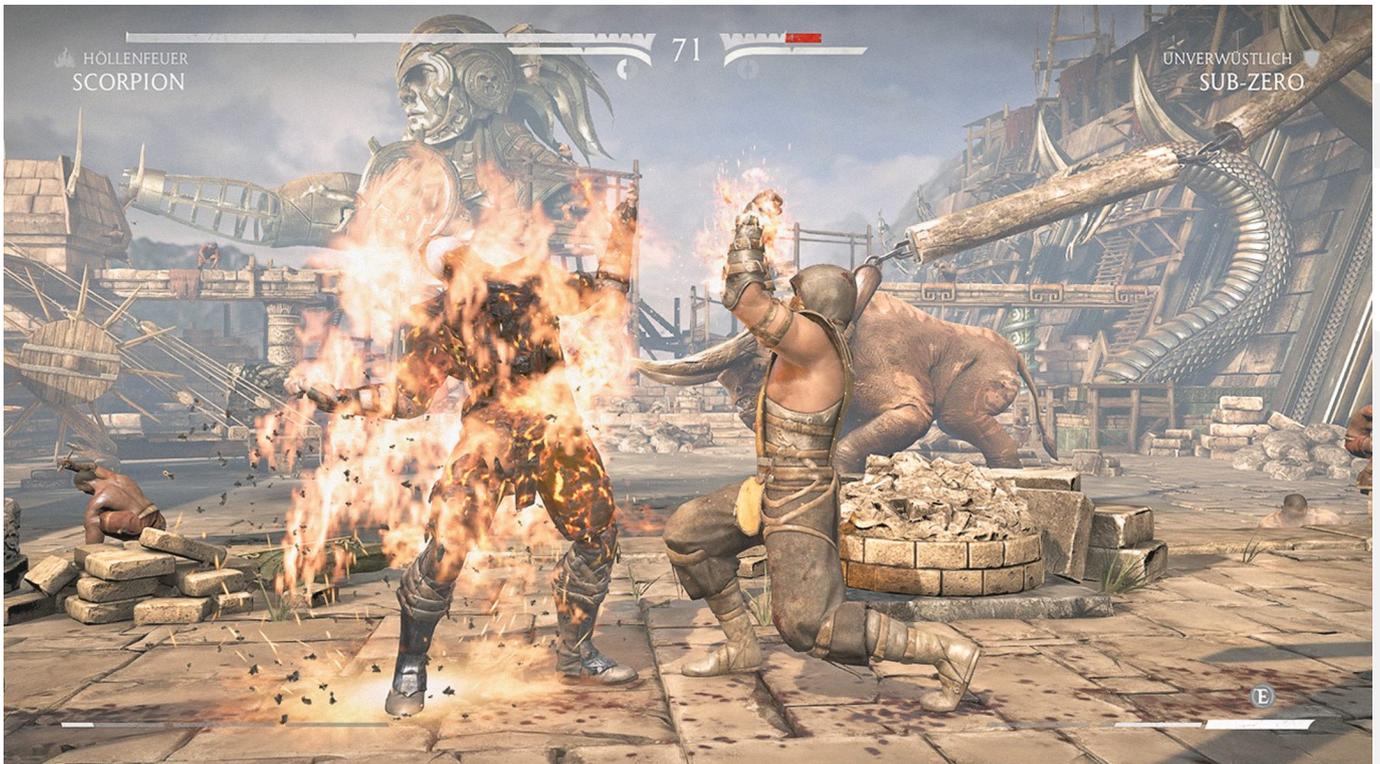


Mortal Kombat X ist eine solide Fortsetzung mit all den klassischen Tugenden der Reihe: richtig viel Spielinhalt, absurd aufwendig inszeniertes Freischalten von Kleinkram in der Krypta und blitzschnelle, blutige Kämpfe. Im Vergleich zum direkten Vorgänger ist es aber ein Rückschritt. Fast alles im Spiel sind nur Neuauflagen bekannter Konzepte – im Falle der Türme meiner Meinung nach sogar mit weniger originellen Modifikatoren.

Dass ich mich vor dem Kampf für ein Move-set entscheiden muss, gefällt mir auch nicht so gut wie der direkte Kampfstil-Wechsel in *Deadly Alliance & Co.* und das Fraktionskrieg-Meta-Game ist für *Netherrealm* ungewöhnlich schmalbrüstig umgesetzt. Nach wie vor warte ich außerdem darauf, dass die Fatalities wenigstens teilweise auf Physiksimulation basieren und jedes Mal ein wenig anders aussehen, statt identische Kurzfilme abzuspielen. Naja. Gemecker auf hohem Niveau. Das Spiel ist top-solide und ich schlage drei Kreuze, dass Ed Boon seine Zeit diesmal nicht mit irgendwelchen DC-Comics-Spielen verplempert hat.



Wer in den Kraftproben versagt, wird auf brutale Art zum endgültigen Verlierer erklärt.



Scorpion, der Zombieninja aus der Hölle, heizt seinem Gegner ordentlich ein.

Brutal!

Zusätzlich zu den beiden Fatalities pro Kämpfer feiern die Brutalities aus Ultimate MK3 ihre Rückkehr. Allerdings handelt es sich dabei nicht mehr um ellenlange Combos, die nach Schlag- und Trittserien in explodierenden Körpern resultieren: Erfüllen wir während des Kampfes bestimmte Bedingungen wie etwa vier Schläge in die Kronjuwelen mit Johnny Cage und nehmen dem Gegner das letzte Quäntchen Lebensenergie ebenfalls mit einem Nut Punch, prügeln wir nicht nur dessen Testikel ins Körperinnere, sondern ihm springt sogar der Kopf von den Schultern. Auch auf Combo-Breaker und Move-Cancels müssen versierte Mortal-Kombat-Fans nicht verzichten. Außerdem haben wir nun zusätzlich zum kurzen Dash auf den Gegner zu auch die Möglichkeit, zu rennen.

Das mag den Einsteiger zunächst mal erschlagen, doch Profis bauen diese Fähigkeiten effektiv in ihre Kampftaktiken ein. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Objekte im Hintergrund zu nutzen – so pfeffern wir dem Kontrahenten etwa einen rostigen Auspuff

vom ausgebrannten Autowrack am Ende der Kampfarena um die Ohren oder rammen ihn Kopf voran gegen eine Steinsäule. Auch Ausweichmanöver an Lianen oder Wandsprünge über den Gegner hinweg sind möglich. Die Comic-Fans unter den Prügelspielern kennen dieses Interaktionssystem wahrscheinlich bereits aus Injustice: Götter unter uns.

Von Fraktionen und Türmen

Neben dem Storymodus und den Einzelkämpfen gibt es in Mortal Kombat X eine ganze Reihe weiterer Modi, die den Spieler bei Laune halten sollen. Zum Beispiel die Türme, die es in verschiedenen Ausführungen gibt: vom klassischen Arcade-Turm mit kurzer Endsequenz für jeden Kämpfer über Survivor-Türme und solchen mit zufälligen Kampfmodifikatoren wie Raketenbeschuss oder Dunkelheit bis hin zu Herausforderungstürmen mit täglich wechselnden Aufgaben und Inhalten.

Auch online dürfen selbstverständlich länderübergreifend die Kauleisten poliert werden. Der Netzcode funktioniert grund-

DLC

Mortal Kombat X wird gut mit zusätzlichen Inhalten unterstützt. Mittlerweile sind einige zusätzliche Kämpfer als kostenpflichtiger DLC erschienen, darunter Filmfiguren wie Jason Voorhees (»Freitag der 13.«) und der Predator. Es gibt aber auch kostenlosen DLC wie die Klassik Fatalities, also klassische Finishing Moves aus früheren Serienteilen – darunter etwa Sub-Zeros Wirbelsäulen-Reißer.

sätzlich gut, während des Tests ist uns allerdings ein nicht zu leugnender Lag aufgefallen, was vor allem Profis, denen es um jeden Frame geht, frustrieren könnte. Zumal im wahrsten Sinne des Wortes wirklich jeder Sieg zählt, dank der neuen Fraktionskriege. Wer Mortal Kombat X zum ersten Mal startet, muss sich für eine von fünf Fraktionen entscheiden, der er zukünftig angehört (Lin Kuei, White Lotus, Brotherhood of Shadow, Black Dragon oder Special Forces). Jeder Kampf sorgt anschließend dafür, dass der eigenen Fraktion Punkte gutgeschrieben



Donnergott Raiden kann fiese Blitzfallen auslegen, um seine Widersacher zu elektrisieren.



In der Krypta schalten wir die geheimen Tastenkombinationen für Fatalities und Brutalities frei.



Neben den klassischen Prügel- und Trittangriffen haben viele Kämpfer auch mächtige Magieattacken auf Lager.



Die lebenden Türme ändern ihre speziellen Herausforderungen in bestimmten Zeitintervallen.

werden. Es gibt sogar spezielle Fraktionsherausforderungen wie »Gewinne ein Match, ohne zu blocken«, die Extrapunkte einbringen. Eine Kriegsperiode dauert sieben Tage. Die Gruppierung, die am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, wird von Netherrealm zum jeweiligen Sieger gekürt und erhält dafür eine Belohnung.

Wer soll das alles freischalten?

Doch wir bekommen für absolvierte Kämpfe nicht nur Fraktionspunkte: Viel wichtiger sind die sogenannten Koins. Das ist eine Ingame-Währung, die wir brauchen, um in der riesigen Krypta Kostüme, Fatality-Tastenkombinationen, Musikstücke, Videosequenzen, Artworks, Kämpfermodelle oder andere Goodies freizuschalten. Und wenn wir sagen »riesige Krypta«, dann meinen wir das auch so: In der Egoperspektive bewegen wir uns zunächst über einen Friedhof, auf dem wir gegen Koins Grabsteine kaufen können. Was genau wir kaufen, sehen wir nicht, sondern wie bei einem Überraschungsei kann von Schrott bis zum supercoolen Spielzeug alles darunter versteckt sein. Vom Friedhof aus gibt es Pforten in weitere Bereiche, die sich ebenfalls weit ausdehnen und viele kaufbare Items beherbergen. Die Freischalterei motiviert Prügelspieler mit Jäger- und Sammler-Gen ungemein, während MK-Zocker, die lediglich auf Fatality-Tastenkombos aus sind, diese auch im Internet finden. Einmal ausgeführt, tauchen die vormals gesperrten Kombinationen in der Move-Liste auf.

Zweikampf mit Startproblemen

Mortal Kombat X basiert wie sein Vorgänger auf der schon arg angegrauten Unreal Engine 3, macht aber trotz düsterer Farbpalette einen durchweg guten optischen Eindruck. Die Animationen sind deutlich dynamischer als beim Vorgänger, und die Hintergründe strotzen nur so vor Details. Interessant in diesem Zusammenhang: Die in der Krypta freischaltbaren Konzeptzeichnungen der Arenen, die einen Kommentar der Entwickler zur Konzeption der jeweiligen Stage sowie etwaigen Besonderheiten enthalten. Die Kämpfe laufen auf Mittelklasse-PCs theoretisch mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Wir sagen hier bewusst theoretisch, weil das Spiel ähnlich wie Batman: Arkham Knight (ebenfalls von Publisher Warner Bros.) zum Start unspielbar war und trotz mehrerer Patches auf einigen Systemen immer noch Probleme macht. Die Steuerung an sich geht gut von der Hand, allerdings erfordern manche Combos eine fast unmenschlich schnelle Eingabe der Tastenkombinationen, was im hektischen Kampfgeschehen einfach unpraktisch, weil unintuitiv ist. Obwohl die

Steuerung per Tastatur wirklich gut gelungen ist, empfehlen wir dringend ein gutes Gamepad. Im Gegensatz zum miserabel vertonten Vorgänger ist die deutsche Sprachausgabe dieses Mal durchaus gelungen: Die Sprecher machen ihre Sache (in den Videosequenzen des Storymodus) größtenteils gut, nur einige Charaktere wie Kung Jin klingen merkwürdig. Es ist allerdings nicht einfach, sich als langjähriger Fan an eingedeutschte Begriffe wie Außenwelt (Outworld) oder Unterreich (Netherrealm) zu gewöhnen. Insgesamt ist Mortal Kombat X ein gelungenes Paket, auch wenn das teure Kombat Pack und die Mikrotransaktionen manchem vielleicht nicht schmecken mögen. ★



Kai Schmidt
@GameStar_de

Mein Ersteindruck zu Mortal Kombat X war nach dem Durchspielen des Storymodus eher verhalten. Inhaltlich und inszenatorisch ist die Geschichte deutlich schlechter als die des Vorgängers, doch ehrlich gesagt war nach dessen beinahe schon übertriebenem Fanservice gar keine Steigerung mehr möglich. Man bekommt im Endeffekt, was man von einem Mortal Kombat erwartet: Trash in Reinkultur. Auch die Neuzugänge der Kämpferriege lösten zunächst keinen Freudentaumel aus, wirkt der Großteil doch eher deplatziert (Cowboy Erron Black) oder langweilig (Cassie und Jacqui). Allerdings habe ich mittlerweile Frieden mit den Jungs und Mädels geschlossen und mich etwas besser eingearbeitet. Die Kämpfe flutschen deutlich besser und dynamischer als im Reboot aus dem Jahr 2011, und mit den drei Charaktervarianten kommt eine interessante Neuerung hinzu. So gehört sich das für einen Nachfolger. Und siehe da: Inzwischen gehört die profillose Cassie Cage sogar zu meinen Lieblingsfiguren.

Zunächst total begeistert haben mich die Fatalities: Detailliert wie in keinem der Serienteile zuvor nehme ich meine Gegner auseinander, lache über die kruden Einfälle der Entwickler. Allerdings habe ich mich an der Gewalt recht schnell sattgesehen. Womit mich Mortal Kombat X aber hauptsächlich für sich eingenommen hat, sind zum einen die Krypta und die Herausforderungstürme. Das Konzept der lebenden Türme, deren Inhalt in bestimmten Intervallen wechselt, ist für mich ein Garant für monatelange Dauermotivation, von der sich andere Prügelspiele gern ein paar Scheiben abschneiden dürfen.

MORTAL KOMBAT X

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-750 / Phenom 2 X4 965	Core i7-3770 / FX-8350
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
3 GB RAM, 36 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailreiche, interaktive Arenen
- flüssige Biltrate
- dynamische Animationen
- gute Vertonung
- eher verhaltenes Schadensmodell

SPIELDESIGN



- sehr flüssiges Kampfsystem mit guter Tastatursteuerung
- taktische Kniffe für Profis
- spektakuläre Splatterszenen
- motivierende Jagd nach Koins
- dynamische Herausforderungstürme

BALANCE



- ernstzunehmende KI-Gegner
- vorbildliche Trainingsmodi für Grundlagen und Fatalities
- keine überpowerten Kämpfer
- Sieg auch durch Buttonmashing möglich

ATMOSPHÄRE/STORY



- Arenen wirken sehr lebendig
- etwa zwei Stunden Filmsequenzen
- trashige Geschichte passt zu Mortal Kombat
- blasse Charakterzeichnungen
- Storymodus wird gegen Ende sehr wirr

UMFANG



- 25 Kämpfer mit je drei Kampfvarianten
- knapp 5-stündiger Storymodus
- Dauermotivation durch Krypta
- Herausforderungstürme
- guter Onlinemodus

FAZIT

Ein grandioser (und extrem umfangreicher) Spaß für alle, die ihre Prügelspiele gern schön blutig statt furtrocken genießen.

