

Children of Morta

EINE SCHRECKLICH MÄCHTIGE FAMILIE



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **11 bit studios** Entwickler: **Dead Mage** Termin: **03.9.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Bildschöne Pixel, fordernde Mechanik und nachdenkliche Töne. Dieses Roguelite macht sehr viel richtig.

Von Florian Zandt

Das Leben in einem Mehrgenerationen Haushalt kann anstrengend sein. Doch die meisten Großfamilien müssen wohl nicht die eigene Haut riskieren, um den Weltuntergang zu verhindern. Wenigstens sind die Bergsons aber gut darauf vorbereitet. Denn statt normalen Hobbys widmen sie sich dem Training mit Schwert oder Bogen und lernen Zaubersprüche – um die Fäulnis zu bezwingen. Dabei handelt es sich um eine uralte Macht, die Lebewesen in Monster verwandelt und alles zu verschlingen droht.

Die Geister die ich rief

Ihr müsst nun die Kontrolle über die Mitglieder der Familie übernehmen und euch aus

isometrischer Sicht durch bezaubernd schöne, prozedural generierte Pixel-Dungeons zwischen Höhlen, Wüstenstädten und Wäldern schnetzeln. Das Ziel: drei Naturgeister befreien und mit ihrer Hilfe den Oberbösewicht Ou zur Strecke bringen. So weit, so bekannt. Aber die Stärken von Children of Morta stecken im Detail.

Zu Beginn wirkt das Spiel wie ein Roguelite nach Schema F. Ihr übernehmt zuerst die Kontrolle über Vater John, der mit Schwert und Schild um sich schlägt und bei einem Schrein nach dem Rechten sehen soll. Was dabei direkt auffällt: Die etwas behäbige Steuerung, die gerade in hektischen Momenten etwas präziser reagieren könnte. Und davon gibt es in Children of Morta genug. Nicht nur, dass die unterschiedlichen Gegnertypen von simplen Schlangen über unsichtbare Assassinen bis zu mächtigen Bossgegnern enorm vielfältig sind, sie sind auch immer in der Überzahl. Ein nettes Gim-

mick: Die in der Spielwelt verteilten Fallen wie explodierende Pflanzen schaden auch euren Gegnern. Wer seine Umgebung nutzt, macht sich das Leben also definitiv leichter.

Dennoch fällt es oft schwer, die hervorragend ausgeleuchtete und wirklich enorm detaillierte Spielwelt und die butterweichen Animationen zu genießen – besonders wenn der Zufallsgenerator wieder zu viele mächtige Gegner auf einen Haufen gespuckt hat. Dann ist der gerade erst gestartete Lauf dank nur eines Schwierigkeitsgrads oft schneller zu Ende, als einem lieb ist.

Zusammen sind wir stark

Wie es sich für ein Roguelite gehört, ist das nicht weiter tragisch, denn der Charakterfortschritt überträgt sich von Lauf zu Lauf. Durch das Erlegen von Gegnern erhaltet ihr Fertigkeitpunkte, die ihr beispielsweise in die Stärke eurer sekundären Attacke investieren könnt. John kann beispielsweise ma-



Das Action-RPG erzählt seine Geschichten nicht nur in den Zwischensequenzen, sondern auch in unerwarteten Momenten wie diesen – ein toller Weg, um Spieler bei der Stange zu halten und das Hack&Slay-Gameplay aufzulockern.



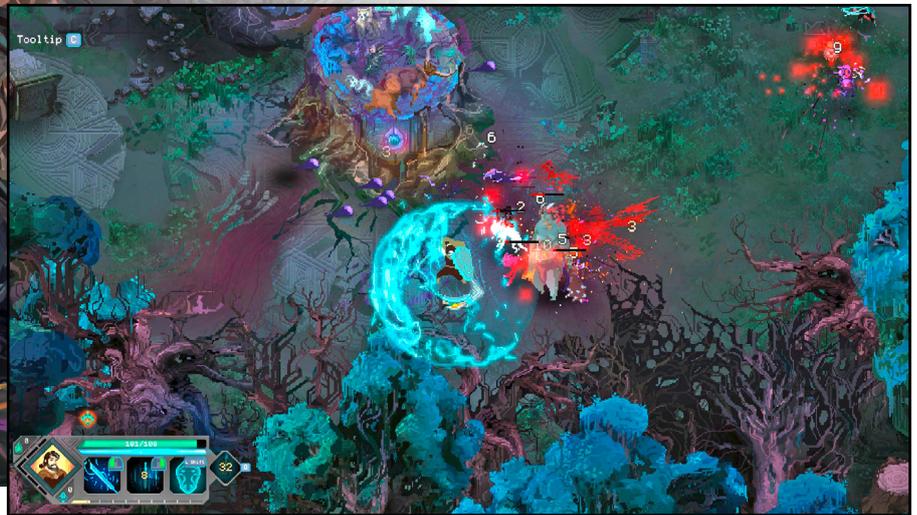
Florian Zandt
@zandterbird



Ein Roguelite muss keine tolle Geschichte und keine total moderne Optik haben, um mich zu begeistern. Denn gerade bei diesem Genre geht es für mich primär darum, dass die Mechaniken gut ineinandergreifen und dafür sorgen, dass auch der hundredste Lauf nicht langweilig wird. Das gelingt Children of Morta ohnehin schon enorm gut. Dass das Spiel dann auch noch mit sechs Spielfiguren aufwartet, die alle ihren eigenen Charakter und ihre eigenen Motivationen haben, ist das Sahnehäubchen auf dem hervorragend inszenierten Gesamtpaket aus wunderschönen Spielumgebungen und konstant begeisterndem Spielfluss. Children of Morta beweist für mich dass wir in Sachen Innovation auf den Indie-Sektor setzen müssen. Zumindest wenn es um spielerischen Fortschritt abseits fotorealistischer Grafik geht.

gische Schwertprojekte vom Himmel regnen lassen. Jeder investierte Punkt steigert zudem eure Fertigungsstufe, quasi euer Level. Das Besondere: An bestimmten Punkten schaltet ihr passive Fähigkeiten frei, die sich auf die gesamte Familie auswirken, beispielsweise einen Bonus auf Ausweichen oder Lebensenergie.

Mit dieser Mechanik ermutigt euch Children of Morta, auch die anderen Figuren anzuspüren. Die schaltet ihr im Laufe der Story frei, die euch im Anwesen der Familie zwischen den Läufen erstaunlich tiefe Einblicke in das Leben der Charaktere bietet. Mangelndes Selbstwertgefühl, der Zwiespalt zwischen einem friedvollen Leben und notwendiger Gewalt, verlorene Söhne, die nach Hause zurückkehren: In jeder Zwischensequenz, die von einem exzellenten Erzähler untermalt wird, erfahrt ihr mehr über die Familiengeschichte und knüpft engere Bande



Die vielen Lichtquellen tragen viel zur dichten Atmosphäre des Spiels bei.

zu den Protagonisten. Manchmal wird diese Immersion allerdings durch kleinere Logikfehlerchen gebrochen.

Die Qual der Wahl

Die Figuren zeichnen sich nicht nur durch eine eigene Persönlichkeit, sondern auch durch unterschiedliche Spielstile aus. John ist beispielsweise ein guter Allrounder, während der jüngste Sohn Kevin mit jedem Treffer seiner Dolche mehr Angriffsgeschwindigkeit aufbaut, die aber nach wenigen Sekunden Inaktivität wieder abebbt. Töchterchen Lucy kann ihre Feuerbälle nur aus dem Stehen schleudern, dafür werden diese mit jedem Abfeuern mächtiger und fliegen schneller. Und Cousin Joey ist so wuchtig, dass er selbst beim Ausweichen Schaden verursacht. All das erklärt euch das Spiel in knackigen Tooltips. Auf dem Papier klingt das nach gut ausbalancierten Pros und Kontras. In der Praxis haben die wendigeren Charaktere wie Lucy und Kevin in den großen Gegnermassen oft Vorteile. Ähnlich verhält es sich mit den göttlichen Gefallen (passive Buffs wie mehr Schaden bei geringer Lebensenergie) und göttlichen Reliquien (besonders mächtige Fähigkeiten mit langem Cooldown) die ihr auf euren Abenteuern für den jeweiligen Lauf aufsammeln könnt. Mit Pech macht die Zufallsgenerierung der Boni euren aktuellen Run aber unmöglich. Segnet

ihr das Zeitliche, bekommt ihr ein weiteres Intermezzo aus dem Familienalltag im Haus der Bergsons serviert und dürft für das von Gegnern erbeutete Gold charakterübergreifend Attribute wie Lebensenergie und Ausweichwahrscheinlichkeit verbessern. Aufgrund geringer Ladezeiten und flottem Spielfluss fallen diese Auszeiten aber nicht weiter ins Gewicht. Vor allem, weil es bei jedem Durchgang Neues zu entdecken gibt.

Children of Morta schafft es, seine wunderschöne Spielwelt an jeder Ecke mit kleinen Geschichten zum Leben zu erwecken. Und diese kleinen Geschichten sind es, die dieses Action-RPG so besonders machen. ★

CHILDREN OF MORTA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 3.46 GHz / Athlon 64 4000+	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
Geforce GT 120 / Radeon HD 2600 XT	Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 500 MB Festplatte	2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- exzellente Animationen
- tolle Waffeneffekte
- stimmiger Erzähler
- charmante Pixel-Optik
- toller Soundtrack

SPIELDESIGN



- sechs Charaktere für jeden Spielstil
- kluges Fertigkeitensystem
- flottes Hack&Slay-Spielgefühl
- guter Spielfluss
- leicht verzögerte Steuerung

BALANCE



- sinnige Tooltips
- kaum Downtime
- Scheitern wird kaum bestraft
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Zufallsgenerierung erschwert Spiel manchmal unnötig

ATMOSPHERE / STORY



- tolles Fantasy-Setting
- emotionale Geschichte
- abwechslungsreiches Environmental Storytelling
- Spielfiguren mit eigener Persönlichkeit
- unlogische Zwischensequenzen

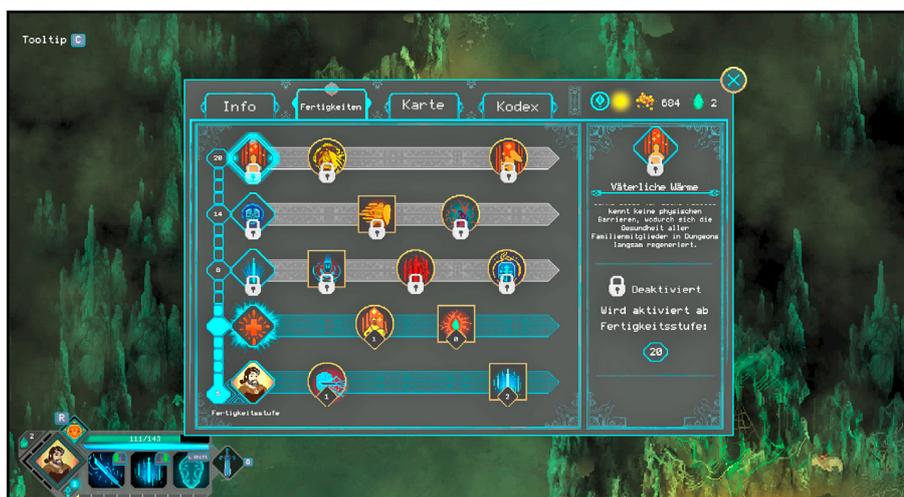
UMFANG



- fünf unterschiedliche Spielumgebungen
- große Bandbreite an Gegnertypen
- etliche passive und aktive Fertigkeiten
- prozedurale Generierung
- zahlreiche Nebenquests

FAZIT

Gut geschriebene Charaktere, anspruchsvolle Action, innovatives Skillssystem – so muss ein echter Roguelite-Hit aussehen.



Der Fertigkeitenbaum ist durchdacht und übersichtlich, besticht aber vor allem durch die Familienboni, die ihr an bestimmten Punkten eurer Fertigungsstufe freischaltet.