

## Mortal Shell

## DARK SOULS IN MINI

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: PlayStack Entwickler: Cold Symmetry Termin: 18.8.2020 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Epic Store) Enthalten in: –

### Mortal Shell hat Ideen, von denen selbst das Vorbild Dark Souls noch lernen kann.

Von Jonas Gössling

Mortal Shell ist eine offensichtliche Hommage an die Dark-Souls-Reihe, woraus Entwickler Cold Symmetry auch keinen Hehl macht. Statt sich jedoch auf der Inspiration auszuruhen und einfach zu kopieren, baut das kleine Team aber sinnvolle Neuerungen ins Action-Rollenspiel ein. Dabei schöpft das Team den eigenen Indie-Rahmen voll aus – ohne sich zu übernehmen.

#### Weniger Rollen, mehr Spiel

In Mortal Shell schlüpfen wir in einen weißen, leeren Körper, der die mysteriöse Welt Fallgrim erkundet. Weil die Figur nur einen Treffer aushält und auch sonst nicht viel auf

dem Kasten hat, schlüpft sie prompt in andere Leute und erbt so deren Fähigkeiten.

Es gibt insgesamt vier Charaktere, die im Wald zu Beginn versteckt sind. Wir müssen nicht einmal alle Körper finden, aber es lohnt sich. Denn jede Hülle bringt Vorteile mit sich. Vasall Harros ist etwa ein Allrounder, Schurke Tiel besitzt viel Ausdauer, dafür wenig Leben und Entschlossenheit (dazu später mehr), König Eredrím wartet mit viel Lebensenergie, dafür wenig Ausdauer auf, und der Gelehrte Salomon nennt viel Entschlossenheit sein Eigen.

Jeder Körper lernt bis zu zehn Fertigkeiten, die sich von Hülle zu Hülle unterscheiden. So kann sich etwa Tiel mit Gift heilen, was sehr nützlich ist. Denn Heil-Items sind rar, ein Estus-Flakon-Pendant gibt es nicht. Um die Fertigkeiten zu kaufen, sammeln wir mit jedem besiegt Feind oder durch Items die

Währung Tar ein und schalten sie beim NPC Swester Genessa frei. Zusätzlich benötigen wir sogenannte Einblicke, die wir ebenfalls ab und an von Feinden erhalten.

Damit liegt der Fokus deutlich auf dem Gameplay und weniger auf den Rollenspiel-Elementen. Das gilt auch für die Waffen: Es gibt nur vier Stück, und wir schalten lediglich jeweils zwei Spezialattacken frei. Weil Hammer und Meißel am schnellsten sind und eine gute Reichweite besitzen, werden die anderen Schwerter sowie der Streitkolben schnell überflüssig.

Ähnliches gilt für die Hüllen. Tiel ist seinen Kollegen haushoch überlegen, da Mortal Shell, genau wie Dark Souls, ein ausdauerbasiertes System verfolgt: Alle Aktionen kosten euch einen Abschnitt der grünen Anzeige. Mit einer entsprechend großen Energieleiste wird alles deutlich einfacher.



Sobald wir Tiel samt Hammer und Meißel haben, spielt sich Mortal Shell deutlich leichter, da er enorm viel Ausdauer besitzt.



Die Welt von Mortal Shell fällt zwar kompakt, aber sehr abwechslungsreich aus.

### Stein schlägt Konter

Die Gefechte selbst laufen Dark-Souls-typisch ab. Wir schlagen zu, weichen aus und nehmen tunlichst jeden Gegner ernst. Das funktioniert sehr gut, auch wenn es einige kleinere Makel gibt. Die Hitboxes lassen beispielsweise zu wünschen übrig. Wir schlagen oft sehr deutlich vorbei, den Gegner trifft trotzdem der Schlag.

Dafür glänzen die Feinde mit gut lesbaren Angriffen. Haben wir uns einmal die Muster der Widersacher eingeprägt, weichen wir ohne Probleme aus. Ist unser Lebensbalken leer, ist zudem nicht alles vorbei. Stattdessen fliegt unser Held aus dem menschlichen Gefäß und kann weiterkämpfen, weglaufen, oder wieder in den Körper hüpfen. Letzteres geht allerdings nur ein einziges Mal, sonst wäre es auch zu einfach.

Zu dem System gesellen sich zwei sinnvolle Neuerungen: das Verhärten und Kontern. Bei Ersterem wird unser Held auf Knopfdruck zu Stein und blockt jeden Angriff. Einziger Haken: Sobald wir einmal erstarrt waren, muss sich eine kreisförmige Anzeige erst erneut auffüllen. Vorher können wir sie nicht wieder einsetzen. Dafür nutzen wir die Fähigkeit zu jedem Zeitpunkt, also auch mitten im Rollen, Hauen und Springen. Am meisten hat es sich bewährt, zuzuschlagen, sich zu verhärten und den gegnerischen Angriff abzuwarten. Denn der prallt dann vom Stein ab, während unsere »aufgeladene« Attacke im Anschluss sofort trifft.

Das Kontern erinnert hingegen stark an Sekiro: Shadows Die Twice. Mit dem sogenannten befleckten Siegel auf dem Rücken können wir bestimmte Angriffe blocken und zum Gegenschlag ausholen. Dafür brauchen wir nur Entschlossenheit, quasi Aktionspunkte, die wir mit jedem erfolgreichen Hieb langsam auffüllen. Das Timing ist dabei anfangs gewöhnungsbedürftig, weil die eigene Figur das Siegel erst hochhebt. Feindlicher Hieb und Siegel müssen sich perfekt treffen, sonst scheitern wir. Das Risiko lohnt sich aber, denn wir ziehen dem Gegner bei Erfolg auf einen Schlag einen Teil der Lebensleiste ab und aktivieren nebenbei eine Spezialfertigkeit. Zu Beginn erhalten wir Leben zurück.

Später platzieren wir eine Bombe im Gegenüber oder halten kurz die Zeit an und filetieren den Feind in aller Ruhe.

### Nette Bosse, nebulöse Handlung

Die Bosse verlangen unser gesamtes Repertoire ab, was grundsätzlich gut funktioniert. Mortal Shell weiß, dass es in der Dark-Souls-Liga noch nicht mitspielen kann, und konzentriert sich eher auf Angriffsmuster, statt auf besondere Konstellationen oder Designs. Das unterhält, dafür bleiben die Feinde wenig denkwürdig. Das gilt hingegen nicht für die Prämisse: In einem Turm zu Beginn finden wir einen riesigen Gefangenen mit einer Pestmaske. Der schickt uns in Tempel, in denen wir die drei geweihten Glandulae holen sollen. Dabei finden wir heraus, was sich im Land zugetragen hat. Die ganze Geschichte offenbart sich in kryptischen Monologen und Itembeschreibungen. Letztere haben Vorbild Dark Souls sogar etwas voraus: Wir müssen einen Gegenstand mehrmals benutzen, damit er alle Geheimnisse preisgibt. Das ist besonders fies, weil zum Beispiel ein besonderer Pilz giftig ist. Wir vergiften uns also absichtlich, finden dabei jedoch heraus, dass uns das nach einigen Malen resistent gegen Giftangriffe macht. Das System motiviert enorm.

### Umfang und Optik

Mortal Shell ist mit 15 bis 20 Stunden recht überschaubar, dafür kann sich der Titel optisch und akustisch mehr als sehen und hören lassen. Die Umgebungen sehen dank Unreal Engine 4 schick aus und sind trotz geringer Größe sehr abwechslungsreich. Es gibt eine Eishöhle, ein Schloss, einen Feuertempel und einen dunklen Wald.

Die Treffer lösen satte Geräusche aus, vor allem der Knall nach einem Konter fühlt sich nur durch den Sound enorm befriedigend an. Mortal Shell ist damit ein überschaubares, aber sehr fokussiertes Soulslike geworden. In einer Spielwelt voller Open-World-Monster, in denen sich die Qualität oft der Quantität beugen muss, ist das Spiel daher eine angenehme Abwechslung vom üblichen Blockbuster-Ein-Mal-Eins. ★

## Meinung

Jonas Gössling  
@jogel19



Als jemand, der grundsätzlich lieber in der Spielwelt als in Menüs seine Zeit verbringt, kommt mir Mortal Shell sehr entgegen. Ich muss mich keine Sekunde um meine Statuswerte kümmern und kann von Beginn an überall hin. Wenn ich scheitere, ist mein fehlendes Können schuld. Allerdings wären ausgewogenere Hüllen und Waffen trotzdem besser. Sobald ich Tiel und den Hammer hatte, musste ich keine zwei Sekunden mehr an den Rest verschwenden – diese Kombination ist einfach zu mächtig. Davon abgesehen kann ich Mortal Shell nur loben: Die Welt ist genau richtig groß, die Lernkurve ist schön steil, aber nie unfair, und die Neuerungen im Kampfsystem und bei den Items sind verdammt clever. Weil ich Gegenstände horte, lockt mich das Spiel sogar aus meiner Komfortzone, und das Verhärten und Kontern fügen sich stimmig in die Gefechte ein. Für einen potenziellen Nachfolger habe ich nur einen Wunsch: denkwürdigere Bosse! Der vergleichsweise kleine Umfang passt enorm gut, aber wenn ich noch einmal nach Fallgrimm reise, dann bitte mit riesigen Feinden, die mehr als nur nette Tests sind.

## MORTAL SHELL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4590 / FX 8350  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 / Ryzen 7  
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56  
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ sehr abwechslungsreiche, detaillierte Gebiete ➤ gelungene Klangkulisse ➤ gutes Artdesign ➤ gut lesbare Animationen  
➤ viele Fehler in der deutschen Übersetzung

### SPIELDESIGN



➤ Verhärten und Kontern als sinnvolle Neuerungen ➤ Vertrautheitssystem bei Gegenständen ➤ spannende Spielwelt  
➤ Standard-Bosskämpfe ➤ wenig Rollenspielfiefe

### BALANCE



➤ jeder Gegner stets besiegbar ➤ starke Hüllen zu Beginn versteckt ➤ an keiner Stelle unfair ➤ Hüllen mit unterschiedlichen Fertigkeiten ➤ Tiel sowie Hammer und Meißel zu mächtig

### ATMOSPHÄRE / STORY



➤ mysteriöse und interessante Welt ➤ spannende Hintergrundgeschichte ➤ wichtige Itembeschreibungen ➤ lädt zum Interpretieren ein ➤ wenig überraschende Hauptstory

### UMFANG



➤ 15 bis 20 Stunden für einen Durchlauf ➤ New Game Plus  
➤ vier unterschiedliche Spielstile ➤ keine Nebenmissionen  
➤ wenige Geheimnisse

### FAZIT

Gelungenes Soulslike, das sich seiner Indie-Grenzen bewusst ist und das bewährte Spielkonzept dennoch sinnvoll erweitert.

