

## Solasta: Crown of the Magister

## DER BALDUR'S-GATE-KILLER?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Tactical Adventures** Entwickler: **Tactical Adventures** Termin: **Januar 2021**

**Für Solasta gehen Rollenspieler die Wand hoch, garantiert. Denn der Kickstarter-Erfolg setzt das Regelwerk von Dungeons & Dragons auf innovative Weise um.** Von Peter Bathge

Ich möchte mich an dieser Stelle bei einem GameStar-Leser bedanken. Bei wem genau? Das kann ich leider nicht sagen, denn ich weiß nicht mehr, wer mich in einem Artikelkommentar das erste Mal auf Solasta: Crown of the Magister aufmerksam gemacht hat. Aber danke, lieber anonymer User! Trotz des sperrigen Namens hat Solasta: Crown of the Magister auf Kickstarter.com erfolgreich über 240.000 Euro eingesammelt. In einer interaktiven Fantasy-Welt stoßt ihr Säulen um, sprengt Brücken oder krabbelt durch selbst gestoßene Löcher in Wänden. Eure Charaktere fliegen per Zauberei und kämpfen gegen Gegner, die an Wänden laufen – in Dungeons, die Licht und Schatten in die Spielmechanik miteinbeziehen.

Das Kampfsystem soll euer taktisches Geschick fordern, die Charaktererstellung massive Auswirkungen auf Quests und Dialoge haben. Mit vielen klassischen Rollenspiel-Tugenden ausgestattet, erinnert Solasta dann auch an eine moderne Version von Icewind Dale oder Baldur's Gate. Dank offizieller Lizenz kommt in Solasta: Crown of the Magister die 5. Edition des Dungeons-&-Dragons-Regelwerks zum Einsatz – und so ak-



Bestimmte Angriffe werden wie in XCOM: Enemy Unknown mit Nahaufnahmen inszeniert.

kurat wie hier wurde das Pen&Paper wohl noch nie zuvor in einem PC-Rollenspiel umgesetzt. Und ja, das schließt auch Larians Baldur's Gate 3 mit ein.

Wir haben Solasta: Crown of the Magister bereits vorgespielt bekommen – bei einer Präsentation mit dem Chefentwickler gab's jede Menge Gameplay bestehend aus Kämpfen, Story-Kampagne, Weltkarte und Charaktererstellung zu sehen. Nur ein wichtiger Rollenspielaspekt blieb unbeleuchtet.

#### So ähnlich und doch anders

Wer unsere große Preview zu Baldur's Gate 3 gelesen hat, dem wird so einiges in Solasta: Crown of the Magister bekannt vorkommen.

Die Gruppe ist ebenfalls auf vier Mitglieder beschränkt. »Das ist der perfekte Mix und die ideale Gruppe in der Pen&Paper-Vorlage«, meint Mathieu Girard, der Gründer von Solasta-Entwickler Tactical Adventures. Solasta ist ein reines Singleplayer-Rollenspiel, das ihr aus einer isometrischen 3D-Perspektive erlebt. Die Kamera ist frei dreh- und zoombar. Helden und Gegner können Felsen erklimmen, Leitern emporklettern und auf unterschiedlichen Ebenen in Kämpfe eingreifen – runterschubsen dürft ihr die Monster natürlich ebenso. Auch in Solasta springen Figuren über Abgründe. Die Welt ist sehr interaktiv gestaltet, Titel wie Divinity: Original Sin 2 standen hier klar Pate. Aber in den Dungeons und der Oberwelt geht noch viel mehr als bei bisherigen RPGs: In Solasta könnt ihr die von Hand gebauten Umgebungen besonders stark verändern. Bäume und Felsen lassen sich umschubsen, um behelfsmäßige Brücken über Abgründe zu erzeugen – und eben diese Übergänge können später mit explosiven Methoden oder einem klug gesetzten Angriff auf einen Stützbalken wieder zerstört werden. Am besten, während die Gegner draufstehen. In der Präsentation riss es dabei zwei Wölfe in den Tod, im fertigen Spiel sollen auch die Gegner diese Strategie beherrschen. »Das ist Teil des Entscheidungsprozesses bei der KI«, versichert uns Mathieu Girard.

Während die Erkundung in Echtzeit stattfindet (mit Pausenfunktion für volle Kontrolle), laufen im Gefecht alle Aktionen runden-



Die Gegner-KI soll besonders gewieft vorgehen und etwa Höhenvorteile ausnutzen.

basiert ab. Anders als bei Baldur's Gate 3 wird in Solasta aber die Initiative für jeden Kampfteilnehmer separat berechnet. Das heißt: Gegner und Heldengruppe ziehen nicht immer abwechselnd im Pulk, sondern individuell nach der von Situation und Charakterwerten bestimmten Zugreihenfolge. Aktionspunkte bestimmen darüber, wie weit die Figuren laufen und wie viele Aktionen sie pro Runde ausführen können. Eine Sprintfunktion gibt euch einmal pro Kampf einen kleinen Reichweitenbonus.

Die Kampfsituationen machen einen taktischen fordernden Eindruck, ähnlich wie beim Klassiker Icewind Dale soll der Fokus auf spannenden Gefechten liegen. In Relation zu Story und Quests dürfte das Verhältnis in etwa bei 70 zu 30 liegen. Das (leicht sterile) Interface erinnert dabei an Endless Space und Endless Legends – zwei Titel, an denen Mathieu Girard als Mitgründer der Amplitude Studios in leitender Funktion beteiligt war. Girards neues Studio Tactical Adventures arbeitet seit Oktober 2018 an Solasta und fügt den Raufereien noch einen Schuss XCOM hinzu: Crown of the Magister bietet dramatische Kameraeinstellungen bei Angriffen sowie die beliebte Wachfunktion.

#### Das Mehr im Kampf

Das würden wir gerne in mehr rundenbasierten Spielen sehen: Per »Ready«-Schaltfläche lasst ihr einen oder mehrere eurer Recken eine zeitverzögerte Aktion ausführen, dann haut er dem Goblin etwa erst später mit der Axt auf den Schädel, wenn der Feind sich in die Nähe begeben hat. Wer derweil beim Vorbeilaufen am Widersacher nicht selbst einen sogenannten Gelegenheitsangriff auslösen will, sollte vorher die »Disengage«-Mechanik aktiviert haben. Außerdem gibt's



Kämpfe finden auf einem (unsichtbaren) Schachbrettmuster statt, bei der Bewegung werden Laufwege, Sichtlinien und Reichweiten für Waffen und Zauber eingeblendet.

immer wieder die Möglichkeit, während des Gegnerzuges auf dessen Verhalten zu reagieren, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Euer Verbündeter ein Feld weiter rechts wird angegriffen? Dann bietet euch das Spiel an, den Schlag zu parieren, auch wenn ihr gar nicht an der Reihe seid. Die Häufigkeit dieser Interventionen hängt von den Charakterwerten ab, ein Zauberer kann so etwa schnell den Schildzauber wirken, um sich vor Schaden zu schützen. Und wer am Ende der Runde noch Aktionspunkte übrig hat, stellt die Ausweichen-Mechanik ein, damit der Charakter automatisch versucht, sich vor feindlichen Angriffen wegzuducken.

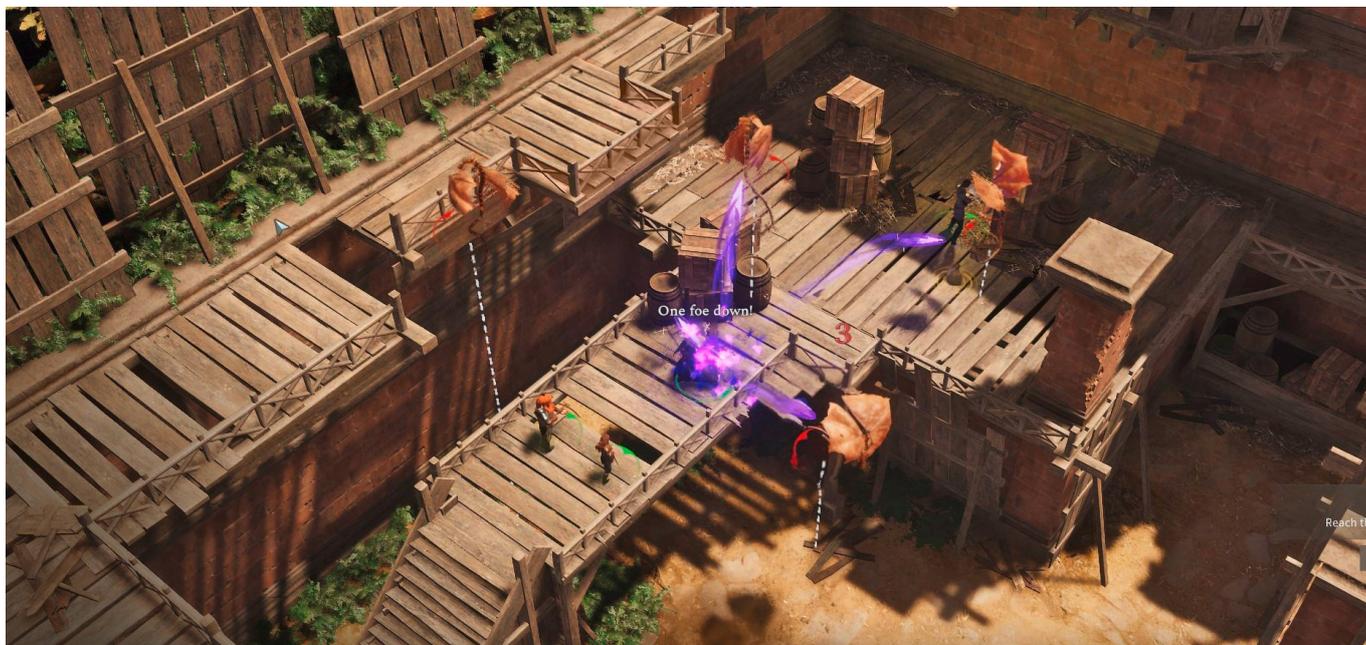
All das basiert auf der 5. Edition des Regelswerks von Dungeons & Dragons. Dementsprechend wird alles im Hintergrund ausgewürfelt und im Kampfjournal transparent aufgelistet. Ebenfalls typisch D&D: Magier und andere »Sprücheklopfer« müssen ihre

Beschwörungen bei der Rast vorbereiten, die Instant-Zauber namens »Cantrips« mal ausgenommen. Aber Rasten ist nicht überall möglich und gefährlich, weil Zufallsbegegnungen in der Nacht eure Party eventuell weiter schwächen. Planung und Ressourcen-Management sind also oberstes Gebot.

Die vorgestellten Mechaniken könnten den normalerweise recht behäbigen rundenbasierten Rollenspielkämpfen eine neue Dynamik verleihen. Dazu spielt die Umgebung eine große Rolle für das Schlachtenglück in Solasta: Natürlich lassen sich Felsen auch auf Gegner schieben oder aber ihr stoßt ein Loch in eine Wand und kriecht durch die kleine Öffnung, während der wuchtige Hobgoblin zurückbleibt. Ja, die edle Heldengruppe von Solasta ist sich auch für die Flucht nicht zu schade! Darüber hinaus spielen im neuen Rollenspiel des 17-köpfigen Entwicklerteams (»Das ist kein AAA-Spiel und wird



Bei Spielstart erstellt ihr in Solasta vier Charaktere. Deren Persönlichkeit beeinflusst dann dynamisch Dialoge, Story und Zwischensequenzen.



Solasta nutzt das D&D-Regelwerk, entsprechend gibt's auch Zauber wie das magische Geschoss, das mehrere Ziele gleichzeitig angreift (lila Pfeile).

auch nicht so viel kosten«, meint Girard) Licht und Schatten eine wichtige Rolle. Der Schattenwurf in Echtzeit wirkt sich auf die Sichtverhältnisse aus. Beim Schleichen wirkt das Wunder, wenn ihr nicht gerade mit eurer Plattenrüstung zu viel Lärm macht. Manche Widersacher erleiden im Licht Nachteile oder fliehen gar. Da passt es gut, dass ihr mit Feuerbällen Fackeln an der Wand entzünden könnt. Aber Vorsicht, im Dunkeln sind auch eure Charaktere benachteiligt, wenn sie nicht gerade über Nachtsicht verfügen. Außerdem lauern die Gefahren nicht nur am Boden, etwa in Form von Fallen: Gegner hangeln auch schon mal an Wänden und Decke, außerdem gibt's öfter Begegnungen mit Widersachern, die fliegen können. Dann zeigen gepunktete Linien die Position der fliegenden Gegner auf dem in Quadrate unterteilten Schlachtfeld an. So verlickt ihr euch beim Zielen nicht.

Aber auch die Abenteurer sind nicht mit dem Boden verwachsen: Zaubersprüche wie Levitation lassen eure Avatare durch die Luft fliegen, so gelangt ihr an ansonsten unerreichbare Stellen. Cool: Dank der Dreidimensionalität wirken sich manche Zauber mit Einflussbereich tatsächlich in Länge, Höhe und Breite aus, etwa wenn ihr eine kugelförmige Wolke aus Gas erzeugt.

**Klassisches Abenteuer in neuer Welt**

Apropos Nebel: Die Welt von Solasta ist bei Spielstart zu großen Teilen unerforscht. Denn trotz D&D-Regelwerk nutzt das Rollenspiel nicht die Vergessenen Welten oder gar die bekannte Fantasy-Welt Faerûn mit Schwertküste als Schauplatz. Nein, Solasta ist eine Eigenentwicklung von Tactical Adventures: Vor über eintausend Jahren entstand durch einen verrückten Gott ein Bruch zwischen zwei Realitäten. Menschen, Zwerge, Halblinge und andere Völker sowie deren Götter flohen in die magische Welt der Elfen, nach Solasta. Das Portal zwischen

den Realitäten kollabierte und verwüstete das Elfenimperium; zu Spielbeginn sind das die »Badlands«, wo es vor gefährlichen Kreaturen wimmelt – und auch vor unentdeckten Schätzen, so die Hoffnung der vier Abenteurer, die ihr zu Spielstart erstellt.

Eure Gruppe ist offiziell im Auftrag des »Legacy Councils« unterwegs, des Rates der »Principality of Masgarth«. Die ist von anderen, machthungrigen Fürstentümern umgeben und hofft darauf, sich durch die Erforschung der Elfenruinen einen Vorteil zu sichern. Gut 25 Stunden soll euch diese Quest beschäftigen, weitere Nebenaufgaben werden voraussichtlich zwölf Stunden in Anspruch nehmen: Solasta wird ein mittelgroßes Spiel, der bislang vorgestellte, sehr kurze erste Akt dauert allein vier Stunden. Im Lauf der Hauptgeschichte seid ihr nicht nur abseits der Zivilisation unterwegs, sondern besucht auch mindestens eine große Stadt: Dort wird es laut Plänen der Entwickler viele kleine Aufgaben geben, außerdem verspricht Tactical Adventures unterschiedliche Fraktionen, politische Strömungen und Entscheidungsmöglichkeiten. Einziges Prob-

lem: Davon war in der gezeigten Pre-Alpha-Version noch nichts zu sehen. Der Fokus lag auf Kämpfen und Charaktererstellung.

**Der etwas andere Persönlichkeitstest**

Eure zu Spielstart getroffenen Entscheidungen sollen in Solasta: Crown of the Magister gravierende Auswirkungen haben. Zum einen sind da die vielen Skills, in die ihr Punkte investieren könnt: Kennt sich ein bestimmter Charakter mit Geschichte aus oder ist er ein Naturbursche, der auch im giftigsten Sumpf noch essbare Pflanzen findet? Passive und aktive Skillchecks fragen diese Werte bei der Erkundung der Spielwelt und in Dialogen ab, dementsprechend findet ihr Verstecke, entgeht Fallen oder eröffnet neue Gesprächsoptionen. Zudem hat neben den Skills auch der Hintergrund der Charaktere und ihre Persönlichkeit Folgen für das Abenteuer. Ihr wählt für jeden Helden eine von acht früheren Karrieren wie Spion, Richter oder Söldner aus und bestimmt die Gesinnung – rechtschaffen gut, neutral, chaotisch böse und so weiter. Clever: Jeder Klick in der Charaktererstellung ordnet eurer Figur be-



Wer D&D-Rollenspiele kennt, wird sich in Solasta gleich wie zu Hause fühlen.

stimmte Etiketten, wie pragmatisch, formell, egoistisch, aufbrausend oder gewalttätig zu. Daraus ergibt sich schließlich eine Persönlichkeitsbeschreibung wie Philosoph. Und die wiederum hat direkte Auswirkungen darauf, wie sich euer Charakter in den Story-Zwischensequenzen verhält!

Wie uns Mathieu Girard im Interview nach der Präsentation erklärt, wird Solasta: Crown of the Magister vollständig auf Englisch vertont – die Texte werden auch auf Deutsch übersetzt. Vier Hauptsprecher übernehmen dabei die Parts der Helden: Je zwei sprechen alle weiblichen beziehungsweise männlichen Hauptrollen in mehreren Variationen. Denn abhängig von euren Persönlichkeitsetiketten in der Charaktererstellung verhalten sich die Figuren anders, sie betonen ihre Dialogzeilen unterschiedlich oder erzählen zu Spielbeginn eine andere Geschichte, die zugleich als Mini-Tutorial dient. In dieser Dynamik steckt eine Menge Potenzial, auch wenn abzuwarten bleibt, wie stark sich die Persönlichkeit auf Quests und in Dialogen auswirkt. Bislang haben wir nur vorgefertigte Zwischensequenzen zu sehen bekommen, die das Spiel im Hintergrund aus den passenden Verhaltensweisen und Sprachaufnahmen zusammenbaut.

Spannend wird auch die Antwort auf die Frage, ob die Party dadurch ähnliche Zankereien, Streitgespräche und Diskussionen führen kann wie in alten Bioware-Rollenspielen die vorgegeben Begleiter Marke Minsc und Tali. Ein absurdes Gespräch über die Qualität des ausgeschenkten Biers in einer Taverne zu Spielbeginn lässt uns in der Hinsicht aber hoffen, außerdem haben die Entwickler bereits dynamische Kommentare der Figuren auf Kampfaktionen bestätigt. Ob es während des Spiels Nachschub gibt und ihr Mitstreiter auswechseln könnt, wollte uns Mathieu Girard derweil nicht verraten. Wir entnehmen seinen ausweichenden Antworten aber, dass man wohl nachträglich Söldner rekrutieren kann, allerdings immer maximal vier Helden in der Gruppe hat – plus einen Gast-NPC bei bestimmten Quests. D&D-konform gibt es Wege, gestorbene Party-Mitglieder wiederzubeleben.



Wahlfreiheit: Ihr würfelt eure Attribute aus, fordert eine Standardverteilung an oder wechselt zum Punktsystem, bei dem ihr Verbesserungen an den sechs typischen D&D-Werten erkaufte.

### Wie es mit Solasta weitergeht

Mathieu Girard hatte die Idee für Solasta: Crown of the Magister Anfang 2018, zusammen mit einer Handvoll Getreuer verließ er Amplitude Studios und gründete im Oktober des gleichen Jahres Tactical Adventures. Seitdem arbeitet das Team am Rollenspiel, die Kickstarter-Kampagne ermöglichte zuletzt das Erreichen von Stretchgoals wie einem orchestralen Soundtrack. »Eine große Inspiration waren für mich die Gold-Box-Rollenspiele«, vertraut uns Girard an. Er meint damit eine Serie von rundenbasierten D&D-Rollenspielen in den frühen 1990er-Jahren, die Entwickler SSI veröffentlichte, darunter Pool of Radiance. Damit die Entwicklung von Solasta finanziert werden kann, erscheint eine Veröffentlichung im Early Access wie der nächste logische Schritt; mit Amplitude Studios war Girard einst ein Vorreiter dieses bezahlten Alpha-Zugangs. Das Studio hat sich bereits für Steam als Download-Shop entschieden, als groben Release-Termin nennt die Kickstarter-Kampagne den Januar 2021. Im Interview bestätigen uns das die Entwickler: »Wir werden auf jeden Fall nicht nochmal zwei Jahre an dem Spiel arbeiten.« Damit erscheint Solasta: Crown of the Magister

mutmaßlich im selben Jahr wie der Brocken Baldur's Gate 3, zu dem es zahlreiche Parallelen aufweist. Für Mathieu Girard ist das kein Grund zur Sorge: »Ich sehe Baldur's Gate 3 nicht als Konkurrenz. Es gibt Raum genug für beide Spiele.« ★



Überraschungen sind was Feines. Besonders wenn sie so erfreulich ausfallen wie bei Solasta: Crown of the Magister. Der unhandliche Titel wirkte auf mich abschreckend, die Kickstarter-Kampagne erzeugte im Herbst 2019 wenig Medienrummel. Dementsprechend hatte ich mich mit dem neuen Rollenspiel nicht näher beschäftigt – und dann ist das so ein feines Kleinod, das ähnliche Schwerpunkte wie Baldur's Gate 3 setzt, aber bei Kampf und Interaktivität der Spielwelt selbst die Genre-Experten von Larian Studios alt aussehen lässt! Wie gut Solasta letztlich wird, darüber wird zu großen Teilen die Qualität von Story und Dialogen entscheiden. Wenn die rund 40 Stunden Spielzeit mit Abwechslung gefüllt sind und ich nicht nur von einem (noch so spannenden) Kampf zum nächsten stiefele, dann dürften RPG-Fans hier bestens versorgt sein. Das Spiel steckt voller toller Ideen, von der Persönlichkeit der Charaktere bis zu den kleinen Kampf-Besonderheiten. Über die Achillesferse vieler Rollenspiele, die Bugs, mache ich mir derweil nur wenig Sorgen: Wenn Mathieu Girard und sein Team eines aus Endless Space & Co. gelernt haben, dann ist das, wie man dank Community-Feedback ein Spiel über Monate hinweg aufpoliert, bis es glänzt und keine Kanten mehr hat. Ich rechne daher fest mit einem Early-Access-Release 2020 – vielleicht ja gleichzeitig mit Baldur's Gate 3. Das wäre noch so eine Überraschung.



Eure Truppe verbraucht Nahrung und muss nachts rasten. Der Tag-Nacht-Wechsel ist fließend.