



Unsere Heldengruppe plant in der Taverne ihr erstes Abenteuer. Die Gesichtsbehaarung unseres Paladins ist alles, nur nicht echt.

Solasta: Crown of the Magister

MEHR D&D ALS BALDUR'S GATE

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

Solasta: Crown of the Magister überrascht uns im Early Access mit einem hervorragenden Kampfsystem und toller Charakterentwicklung. Die Story ist dabei allerdings Nebensache. Von Sascha Penzhorn

Es gibt ein neues Rollenspiel auf Steam, das sich im Early Access befindet, taktische Rundenkämpfe mit einer Heldengruppe bietet und auf dem Regelwerk zu Dungeons & Dragons basiert. Ein Spiel, das unser Autor jetzt schon liebt, das aber bis zum Release noch so einige Patches benötigt. Und nein, die Rede ist nicht von Baldur's Gate 3!

Seit dem 20. Oktober 2020 könnt ihr das erste Storykapitel (und einen kleinen Teil des zweiten Akts) von Solasta: Crown of the Magister im Early Access spielen. Darin erstellt ihr eine vierköpfige Party und erforscht die Schreckenlande – einen durch ein kataklystisches Ereignis verwüsteten Landstrich voller Monster und Gefahren. Die Story verläuft linear, doch Unterhaltungen variieren in Abhängigkeit der Persönlichkeitsmerkma-

le eurer Charaktere. Die meiste Spielzeit verbringt ihr in Kämpfen, die sich in der frühen Version bereits hervorragend spielen.

Detaillierte Helden

Zu Spielbeginn zimmert ihr eure Heldentruppe aus derzeit überschaubaren fünf Völkern (Mensch, Halbelf, Elf, Zwerg, Halbling) und sechs Klassen (Kämpfer, Schurke, Magier, Kleriker, Waldläufer, Paladin) zusammen. Die Attribute eurer Abenteurer könnt ihr wahlweise manuell über ein Point-Buy-System verteilen oder auswürfeln. Außerdem wählt ihr aus unterschiedlichen Hintergründen und bestimmt so, ob der jeweilige Charakter in seiner Vergangenheit beispielsweise ein Söldner, ein Akademiker oder ein Straßenkind war. Der Hintergrund beeinflusst auch die Persönlichkeit eurer Figur und bewirkt beispielsweise, ob sie gesetzestreu, geldgierig oder altruistisch eingestellt ist und sich in Dialogen auch entsprechend dieser Persönlichkeit verhält. Im fertigen Spiel wird es für jeden der acht möglichen Hintergründe persönliche Quests geben, die mehr über die Vergangenheit eurer Charaktere enthüllen.

Darüber hinaus spezialisiert ihr eure Truppe je nach gewählter Klasse. So meistert unser Paladin etwa Schilde und die Fähigkeit, Angriffe gegen Verbündete abzulenken, unsere Kämpferin lernt hingegen den Kampf mit zwei Waffen und so fort.

Multiclassing ist derzeit keine Option. Dafür dürfen wir auswählen, welche Sprachen unsere Abenteurer beherrschen. Die Charaktergenerierung hat somit etwas mehr Tiefgang als die geringe Auswahl an Völkern und Klassen auf den ersten Blick vermuten lässt. Wie sich das im Spiel auswirkt, macht sich umgehend bemerkbar.

Es spricht für sich

In Dialogsequenzen kommen die Persönlichkeiten unserer Abenteurer voll zum Vorschein. Unser Kleriker ist höflich, wissbegierig und gebildet. Unsere Schurkin unterbricht derweil ständig Unterhaltungen, wirft mit Kraftausdrücken um sich und wird auch regelmäßig für ihr schlechtes Benehmen ermahnt. Ihr geht es in erster Linie um Gold und darum, möglichst viele Monster abzumurken. Einen nennenswerten Einfluss auf die Story hat das allerdings nicht. Ab und zu



Der erste Endgegner hat es direkt in sich – und überrascht unsere Heldentruppe mit tollkühnen Flugmanövern.



Mit Lichtzaubern erhellen wir unsere Umgebung, damit unsere Attacken nicht ins Leere gehen – Lichtverhältnisse sind ein wichtiges Spielelement.

dürfen wir mal eine Antwort in einer Unterhaltung auswählen, ansonsten quatschen die Helden für sich selbst. Spielmechanisch wirkt sich das beispielsweise so aus, dass unser schlauer Kleriker mal einen antiken Text verstehen und übersetzen kann oder dass unser diplomatisch veranlagter Paladin eine Monsterhorde davon überzeugt, uns nicht anzugreifen.

Das gefällt uns sehr, schon weil sich so das gesamte Spiel tatsächlich um die von uns entworfenen Figuren und nicht um irgendwelche vorgefertigten Charaktere dreht.

Gleichzeitig bedeutet das aber auch, dass uns die selbstgebastelte Gruppe niemals so ans Herz wachsen wird wie einst Minsc oder Morrigan. Unsere eigenen Kreationen können im Vergleich zu diesen vorgefertigten Figuren einfach nicht so detailliert und ausgearbeitet sein, das liegt in der Natur der Sache. Dementsprechend solltet ihr auch keine dramatischen Änderungen in der Story erwarten, abhängig davon, mit welchen Persönlichkeiten ihr einen Durchlauf startet.

Der spielbare erste von insgesamt drei geplanten Akten lässt uns niemals irgendwel-

che schwerwiegenden moralischen Entscheidungen fällen, die Story verläuft linear und spielt hier auch nur die zweite Geige. Das soll aber nicht heißen, dass uns die Handlung nicht gefällt. Im Gegenteil! Bisher finden wir die Geschichte sehr gut und sind gespannt, wie es im fertigen Spiel weitergeht. Die Kämpfe stehen bei Solasta aber dennoch klar im Vordergrund.

Clever und fordernd

Die erforschbare Spielwelt ist relativ »schlauchig«. Soll heißen: Hier und da gibt es zwar mal eine Nebenpassage mit einem versteckten Kampf oder ein paar Schätzen, die meiste Zeit führt aber nur ein offensichtlicher Pfad durch die Höhlen, Kerker und Korridore, die wir im Early Access erforschen. Viele Schatzkisten erreicht ihr nur, wenn ihr eure Helden klettern und springen lasst, Wände einreißt und Türme umschubst, um sie als Brücken zu missbrauchen. Akrobatik sowie Magie, die euch besonders weit springen oder sogar fliegen lässt, erleichtern die Sache bedeutend. Das alles kommt auch in den rundenbasierten Kämpfen des Spiels sehr gut zur Geltung.

Feinde laufen in Solasta nicht einfach wie magnetisiert auf euch zu und warten geduldig darauf, dass ihr ihnen eine Abreibung verpasst. Monster lauern in Hinterhalten und beschießen euch aus sicherer Entfernung mit Pfeilen. Spinnen und Echsenmenschen gehen regelrecht die Wände hoch und überwinden so tiefe Gräben und Hindernisse, um von allen Seiten anzugreifen.

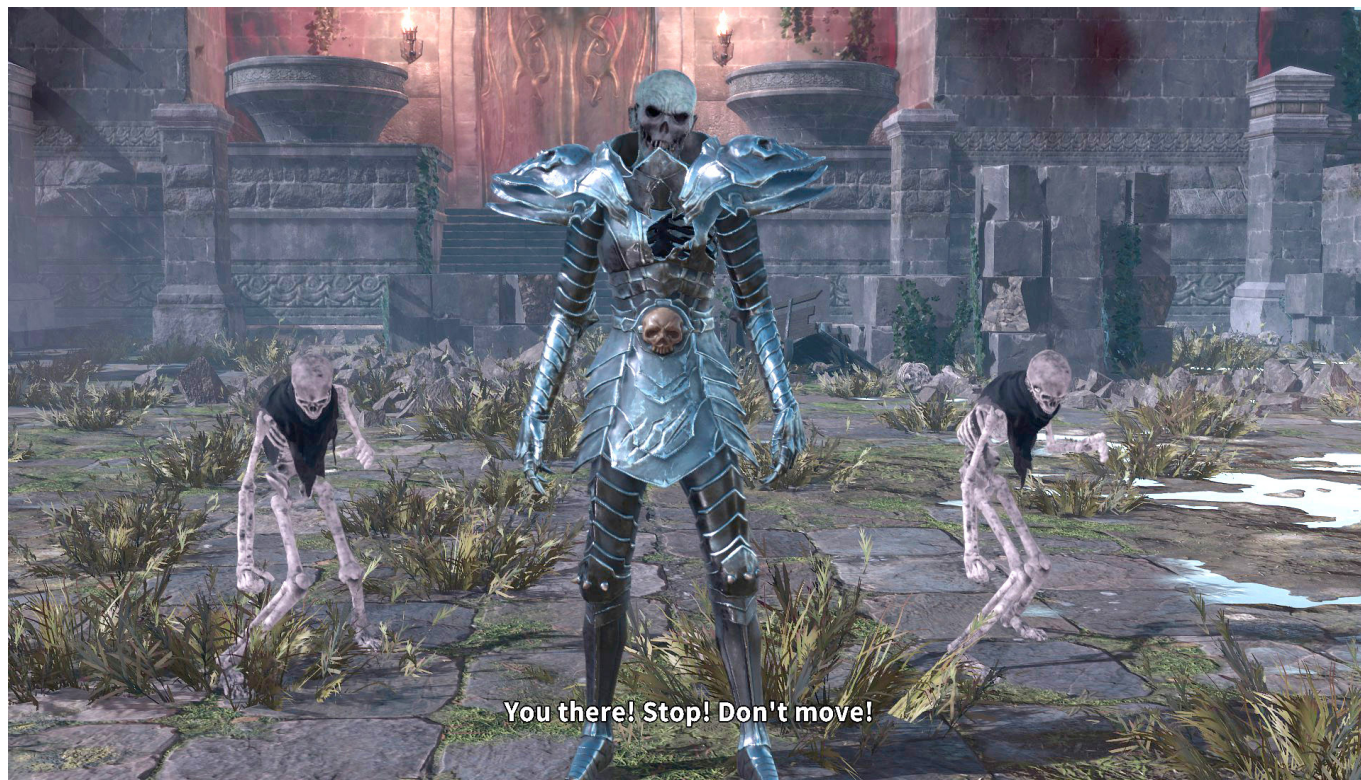
Die KI ist nicht doof – das merken wir beispielsweise dann, als ein Echsenmensch unseren Paladin in Angst und Schrecken versetzt, worauf sich dieser von der nächstbesten Klippe stürzt. Ein Endgegner erhebt sich mit einem Zauberspruch in die Lüfte und bombardiert uns mit magischen Attacken. Wir müssen alle Fähigkeiten unserer Gruppe einsetzen, um in Kämpfen siegreich zu sein. Allein mit Gelegenheitsangriffen kommen die computergesteuerten Monster derzeit noch nicht klar. Wieder und wieder laufen sie um unsere Kämpfer herum und kassieren dabei Schläge. Insgesamt muss Solasta hier den Vergleich mit Baldur's Gate 3 nicht scheuen, tatsächlich besitzt Crown of the Magister bei der detailgetreuen Umsetzung



Unser Abenteuer führt uns in diese schauerliche Festung. Solasta hat ein paar schicke, stimmungsvolle Umgebungen zu bieten.



Wir wurden beim Rasten von einem Rudel Untoter überfallen. Statt Nachtruhe gibt's jetzt erst mal eine Schlägerei.



Diese Untoten sprechen unsere Sprache. Damit lässt sich arbeiten – und ein Kampf womöglich vermeiden.

der D&D-Regeln sogar leichte Vorteile gegenüber Larions Rollenspielepos.

Technisch solide

Richtig anspruchsvoll wird es, als unsere Party nach den ersten Stufenanstiegen ihr Potenzial entfaltet. Unsere Kämpferin schulen wir zum Kampfmagus um und verteilen neben Schwerthieben jetzt auch Säureattacken und Flammenpeile. Unser Paladin brennt Monster mit göttlichem Zorn nieder. Ebenso wichtig wie Feuerbälle und Schwerter sind Lichtzauber und Fackeln, denn schlechte Sichtverhältnisse wirken sich negativ auf die Treffsicherheit aus. Die Kämpfe sind anspruchsvoll, einen regulierbaren Schwierigkeitsgrad gibt es noch nicht. Wir haben aber immer genug Tricks im Arsenal, um für jede Lage gewappnet zu sein.

Keine Ahnung von Regelwerk und Klassenarchetypen? Halb so wild, denn im Spiel wird alles sehr gut erklärt. Das Kampfsystem macht euch auch immer darauf aufmerksam, wenn ein Held auf eine gegnerische Aktion reagieren kann – beispielsweise einen Pfeil per magischem Schutzschild abfangen oder einen Verbündeten vor einem gegnerischen Hieb schützen. Auch Würfelergebnisse werden in Kämpfen eingeblendet. Alles ist transparent und nachvollziehbar. Aber das bewahrt nicht vor Frustmomenten, in denen eure Abenteuer beispielsweise reihenweise Einsen und Zweien würfeln und Monster derweil wiederholt kritische Treffer raushauen. Würfelglück gehört dazu, ganz wie im richtigen Pen&Paper.

No Budget

Solasta wird von einem 17-köpfigen Entwicklerteam mit einem bescheidenen Kickstar-

ter-Budget entwickelt. Das hört und sieht man. Die Charaktermodelle sind teilweise richtig fies hässlich. Unser Paladin etwa sieht aus wie ein Zwölfjähriger, der sich einen (sehr billigen) falschen Bart angeklebt hat. Die Animationen in Zwischensequenzen sind, gelinde formuliert, zweckmäßig, ebenso wie die Sprachausgabe. Immerhin hat das Spiel gute Musik und einige sehr hübsche Landstriche, auch wenn manche Areale noch etwas steril wirken. Steril ist übrigens auch die Benutzeroberfläche.

Nebenmissionen sind derzeit noch nicht der Rede wert. Es gibt unterschiedliche Fraktionen im Spiel, denen ihr Schätze und Artefakte aus den Schreckenlanden mitbringen könnt, um Belohnungen zu erhalten. Die sind gegenwärtig aber noch kaum ausgearbeitet. Bis zur Fertigstellung gibt es noch viel zu tun. Trotzdem merkt man dem Spiel schon in dieser frühen Early-Access-Phase an, dass die Entwickler ihr Handwerk verstehen. Das Regelwerk von Dungeons & Dragons ist toll umgesetzt, die Kämpfe machen Laune, die Charakterentwicklung ist detailliert und motivierend. Abstürze oder katastrophale Fehler und Bugs hatten wir in den rund zehn Stunden Spielzeit nicht, die wir in Solasta verbrachten. Ein paar Macken beim Führen von zwei Einhandwaffen und kleinere Schreibfehler in den englischen und (noch lückenhaften) deutschen Texten sind uns aufgefallen, wirkten sich aber nicht dramatisch auf das Spielerlebnis aus. Genreliebhaber, die taktische Kämpfe mögen, bei Baldur's Gate 3 noch nicht genug D&D-Feeleing bekommen und sich nicht daran stören, dass derzeit erst ein Drittel der Hauptstory fertig ist, können hier schon recht unbesorgt einen ersten Blick riskieren. ★

Meinung

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich liebe dieses Spiel! Es macht so Laune, wenn meine Schurkin über das Schlachtfeld rast, links und rechts Monster wegdoht und sich dann in Sicherheit teleportiert. Wenn ein Endgegner plötzlich zu fliegen anfängt, meine Gruppe mit Feuerbällen bombardiert und ich ihn erst mal runterschießen muss. Wenn der Kleriker mit der Schurkin streitet, weil er von einer antiken Statue fasziniert ist, die seine diebische Kollegin gern verhöckern würde. Und wenn mein Paladin die Sprache eines Monsters beherrscht und es davon überzeugt, dass es für beide Seiten am besten ist, einander in Ruhe zu lassen.

Trotzdem ist Solasta nicht für jeden Spielertyp geeignet. Weder die Story noch irgendwelche Charaktere werden euch nach dem Durchspielen lange Jahre im Gedächtnis bleiben. Man spielt es für die Kämpfe. Die lineare Erzählung bringt auch nicht viel Wiederspielwert – den erhaltet ihr eher durch das Ausprobieren unterschiedlicher Heldenkombinationen für eure Gruppe. Auch mit den unansehnlichen Charaktermodellen muss man leben können. Zudem ist die Auswahl der Völker wieder mal auf das Offensichtliche beschränkt: Menschen, kleine runde Menschen mit Bärten, dünne lange Menschen mit spitzen Ohren ... ich mag es ja eigentlich gern etwas exotischer, aber hier muss man seine Erwartungen eben an die Größe des Budgets und des Entwicklerstudios anpassen.