Solasta: Crown of the Magister

UMWERFENDE MÖGLICHKEITEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **–** Entwickler: **Tactical Adventures** Termin: **27.5.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Wenn ihr auf das Regelwerk der fünften Edition von Dungeons & Dragons, taktische Rundenkämpfe und tiefe Charakterentwicklung steht, kommt ihr hier auf eure Kosten. Von Sascha Penzhorn

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr bei Rollenspielen vor allem auf die Kämpfe steht.
... ihr Wert auf große Freiheit bei der Charakterentwicklung legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr vor allem eine mitreißende Story erleben wollt.
... ihr immer die aktuellste Grafik wollt.

In Solasta: Crown of the Magister sind die vier Charaktere, die ihr zu Beginn erschafft, die Stars. Wie uns Entwickler Tactical Adventures erklärt, soll jeder eurer Helden gleich wichtig, liebenswert und interessant sein – es gibt nicht den einen Hauptheldin, vielmehr soll sich eure kleine Gruppe anfühlen wie die unterschiedlichen Persönlichkeiten, die in einer Runde Pen&Paper zusammenkommen. Damit das funktionieren kann, gibt es direkt bei der Charaktererstellung einige Besonderheiten, auch wenn eure Auswahlmöglichkeiten erst mal mit den üblichen Verdächtigen anfangen: Fünf Rassen und sechs Klassen stehen zur Auswahl, allesamt Genrestandardkost wie Menschen, (Halb-)Elfen, Zwerge und Halblinge, die als Magier, Kämpfer, Schurken, Kleriker, Paladine oder Waldläufer losziehen. Der Zauberer (Sorcerer) ist als kostenloser DLC geplant.

Wie seid ihr denn drauf?

Ihr könnt die Attribute eurer Helden wahlweise auswürfeln oder über ein Point-Buy-System zusammenkaufen, ihr wählt eure Startausrüstung und legt auch einen Hintergrund für jeden Charakter fest. Womöglich war euer Kämpfer früher ein Söldner, eure Schurkin ein Straßenkind und euer Kleriker ein Philosoph. Je nach Volk, Klasse und Hintergrund hat euer Held unterschiedliche Persönlichkeitsmerkmale zur Auswahl. Ein zäher Ex-Söldner kann beispielsweise einschüchternd sein und eine gewisse Autorität ausstrahlen, die schlagfertige Straßenschurkin wird auf Wunsch etwas zynisch, respektlos und vor allem gierig und der gelehrte Kleriker gutmütig und milde, aber vielleicht auch etwas übervorsichtig. Das sind natürlich nur Beispiele – eure Auswahlmöglichkeiten reichen von Altruismus über Egomanie bis zum Hang zur Gewalt und allem dazwischen. Zudem wählt ihr aus Talenten wie Umgang mit Tieren, Geschichtskenntnis, Athletik

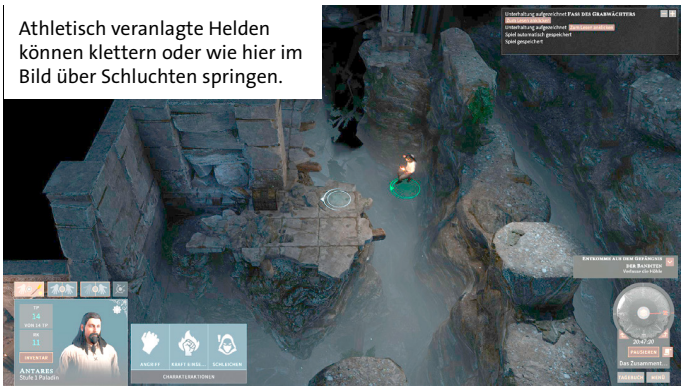
Ein Bandit bekommt von unserer Kämpferin volles Pfund aufs Maul. Unten sehen wir den passenden Angriffs- und Schadenswurf dazu.

 Solasta wurde über Kickstarter finanziert. Das Ziel des Teams war 180.000 Euro, erhalten hat es 243.855.

Wahnsinnig viel wurde seit dem Early Access nicht mehr an der Grafik verbessert, die Beleuchtung ist nun aber realistischer und vor allem stimmungsvoller. Die hier abgebildete Szene wirkt im Early Access noch etwas blass und farblos und kommt in der fertigen Version deutlich stimmungsvoller rüber.

Die deutschen Bildschirmtexte weisen hier darauf hin, dass unser Schwert keine »Licht«-Waffe ist.

Athletisch veranlagte Helden können klettern oder wie hier im Bild über Schluchten springen.



und diversen Sprachen. Kann einer eurer Recken ein nervöses Tier bändigen oder mit einem Geist in dessen uralter Sprache kommunizieren, löst ihr beispielsweise bestimmte Quests friedlich, die sonst auf einen Kampf hinauslaufen. Ein besonders agiler Charakter kann besser klettern, springen und so verborgene Hebel und Schätze erreichen oder sich im Kampf einen geografischen Vorteil verschaffen und deutlich über seinen Feinden stehen. Diese Taktik wusste schon Obi-Wan Kenobi zu schätzen. Einmal wurden wir von einer Horde Goblins überfallen, die ein fähiger Spurenleser in unserer Gruppe in deren Lager zurückverfolgen konnte. So gab es einen Kampf extra, an dessen Ende wir einige Truhen plündern durften. Cool!

Tolle Interaktionen

Habt ihr die Gruppe eurer Träume zusammengestellt (oder aus vorgenerierten Helden gewählt), machen sich deren Persönlichkeiten bemerkbar. Unser diplomatisch veranlagter Paladin ergreift in Gesprächen mit Adel und wichtigen Persönlichkeiten gerne das Wort und drückt sich sehr gewählt aus. Unsere Schurkin schert sich derweil einen Dreck um Formalitäten, macht von Anfang an deutlich, dass sie nur gegen Bezahlung arbeitet, und wird von ihren Gefährten regelmäßig für ihr loses Mundwerk ermahnt. Eure Abenteurer interagieren mit NPCs und untereinander ihren von euch festgelegten Charakterzügen entsprechend. Das ist tatsächlich lustig und unterhaltsam, weil eure selbstgebauten Helden lebendiger wirken als in den meisten anderen Rollenspielen. Das heißt allerdings auch, dass ihr so niemals wirklich interessanten, liebenswerten NPC-Partymitgliedern begegnet, wie ihr sie vielleicht aus Baldur's Gate, Dragon Age oder Mass Effect gewohnt seid. Ab und zu begleitet euch mal ein KI-Mitstreiter als Gast, aber der Fokus der Erzählung liegt auf den Unterhaltungen eurer Hauptfiguren.

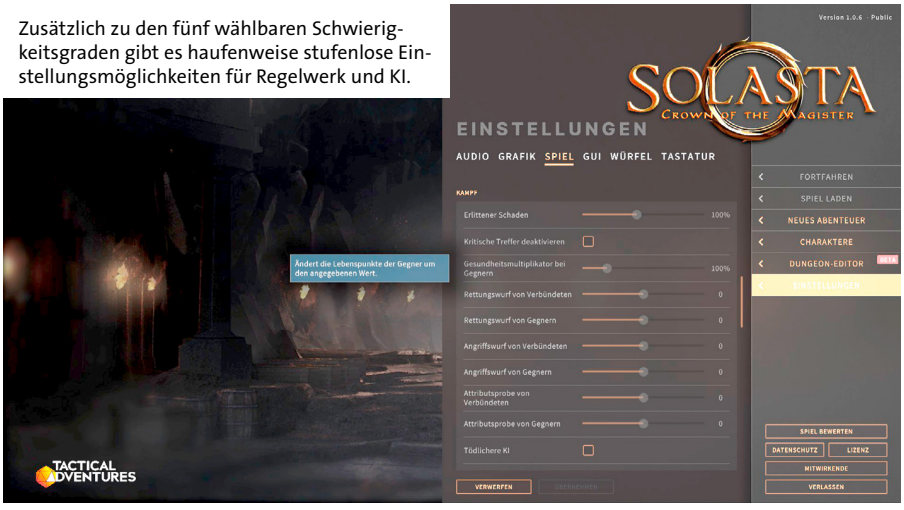
Generell sind Story und Setting keine Highlights. Die Hauptgeschichte verläuft linear, eure Entscheidungen fällt ihr überwiegend auf dem Schlachtfeld. Die Spielwelt bietet die üblichen Orks, Oger und Goblins, die namensgebende Krone des Magisters ist ein uraltes Artefakt, das den Untergang der Welt einläutet. Nicht falsch verstehen – die Hauptstory ist okay, wird durch einige nette Zwischensequenzen erzählt und hat für ein Indie-Spiel passable (englische) Sprecher, in erster Linie werdet ihr Solasta aber wegen seiner taktischen Kämpfe und des Aufmotzens eurer Helden spielen.

Fliegende Magier

Die Charakterentwicklung im Spiel ist fantastisch. Hantiert euer Kämpfer lieber mit dem Zweihänder, Waffe und Schild oder zwei Waffen gleichzeitig? Macht ihr ihn im Spielverlauf zum Meister seines Kampfstils oder bringt ihr ihm lieber noch das Zaubern bei? Brennt euer Paladin Feinde mit göttlichem Zorn nieder oder ist er ein Beschützer, der mit seinem Schild Angriffe ablenkt? Solasta versucht, so viele Möglichkeiten aus der Vorlage wie möglich einzubinden, inklusive Zaubersprüchen, die euch das Fliegen ermöglichen. Ja, wenn ihr euren Magier entsprechend spezialisiert, fliegt er auch mal durch die Schlacht. Auch einige Feinde machen von dieser Möglichkeit Gebrauch. Detaillierte Hilfstexte sorgen zudem dafür, dass ihr bei Stufenanstiegen immer gut informierte Entscheidungen trefft. Mehr Möglichkeiten beim Zusammenstellen der Gruppe erhöhen natürlich auch den Wiederspielwert. Bei aller Begeisterung endet die Entwicklung nach rund 40 Spielstunden aber auch schon auf Maximalstufe 10.

Falls ihr das Spiel bereits im Early Access angetestet habt, werdet ihr euch über einige

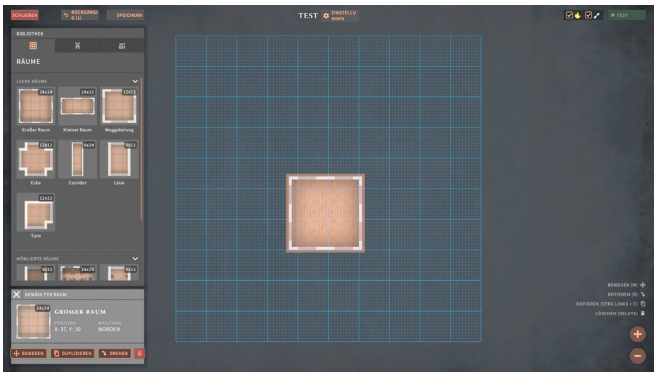
Zusätzlich zu den fünf wählbaren Schwierigkeitsgraden gibt es haufenweise stufenlose Einstellungsmöglichkeiten für Regelwerk und KI.



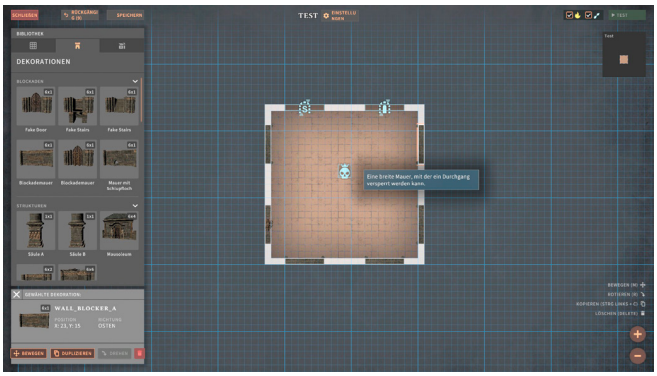
Insgesamt haben 5.995 Menschen das Team von Tactical Adventures unterstützt.

ABENTEUER SELBST BAUEN

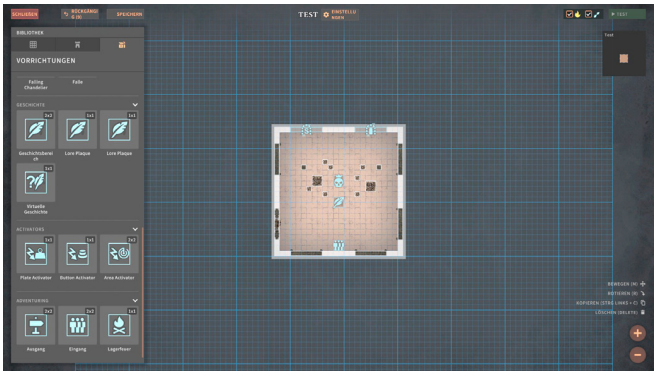
Neben seiner umfangreichen Hauptkampagne bietet Solasta einen handlichen, modularen Dungeon-Editor, mit dem ihr kinderleicht eigene Kerker und Verliese entwerfen und mit anderen Spielern teilen könnt. In seinem jetzigen Zustand ist er noch recht simpel und eher ein Gimmick als ein vollwertiges Feature, für die Zukunft könnte hier aber mal ein eigenständiger Multiplayer-Modus und die Möglichkeit zum Erschaffen eigener Kampagnen kommen. Bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Was der Editor derzeit kann, führen wir euch hier mit einem Beispiel vor.



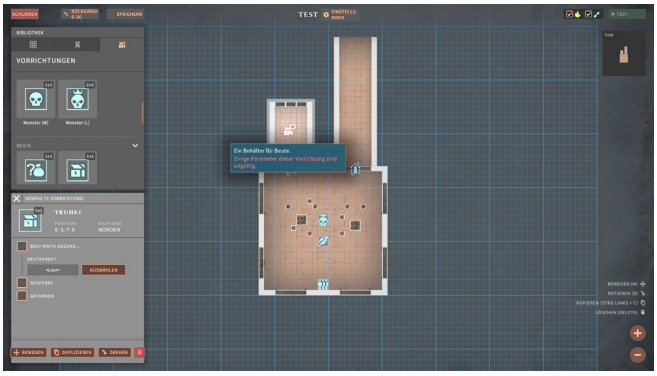
Für den Anfang könnt ihr aus diversen Umgebungen und Stilrichtungen wie Kerkern, Höhlen und dergleichen wählen. Dann fangt ihr mit einem von vielen verschiedenen Räumen und Korridoren an und platziert ihn auf eurer Karte. Wir haben uns für diesen quadratischen Raum entschieden.



Wir haben die Ausgänge mit Wänden versperrt und im Nordwesten eine Geheimtür versteckt. Im Nordosten haben wir eine Tür verbaut. Links seht ihr einige der Dekorationen, die zur Auswahl stehen. In der Mitte lauert nun ein Monster. In der Testfassung gab es noch keine Drachen. Menno!

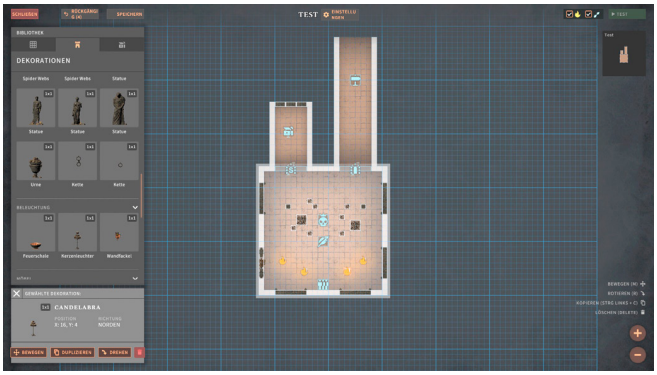


Wir verbauen ein paar Deko-Gegenstände und setzen einen Eingangspunkt, an dem die Heldengruppe beim Spielstart den Dungeon betritt.



Hinter die Geheimtür im Nordwesten packen wir eine Schatzkiste. Schließlich soll es sich ja gut anfühlen, wenn man etwas Verstecktes aufspürt!

Ihr könnt den Inhalt von Schatzkisten zufällig auswürfeln lassen oder von Hand auswählen. Wie wäre es mit dieser zwergischen Ritterrüstung?



Zum Abschluss verteilen wir Lichtquellen und setzen den Ausgang hinter die nordöstliche Tür. Ja, für einen richtigen Dungeon wäre das arg dünn.

Beim Testlauf werden wir prompt vom Monster überfallen. Ihr müsst nicht jeden Kampf brav durchspielen, sondern könnt auch cheaten.

Unser Zwerg hat die Geheimtür im Nordwesten entdeckt. Prima – dann bekommt er gleich eine nagelneue Ritterrüstung!

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Hatte ich erwähnt, dass ich dieses Spiel liebe? Ja, die Charaktermodelle sehen schlimmer aus als Oma unterm Arm, denn bei ihr sind die Haare wenigstens echt und nicht angeklebt. Und die Story ... ja, irgendwelche Oberfieslinge drohen mit Tod und Verderben, und nur ein paar Helden können sie aufhalten und bladibla – mir ist das alles total egal. Macht aber nix, denn die Kämpfe sind klasse, die Interaktionen meiner Heldengruppe total lustig, neue Fähigkeiten und Zauber bei Stufenanstiegen rocken hart, und die Umsetzung der D&D-Regeln ist super.

Ich komme von Rollenspielserien wie Wizardry oder Might & Magic, wo es völlig normal war, komplette Heldengruppen selbst zu generieren. So spiele ich bis heute auch am liebsten Baldur's Gate. Wenn ich meinen Charakteren in Solasta jetzt auch noch Persönlichkeiten verpassen und ihnen beim Streiten zuschauen kann, geht echt ein kleiner Traum in Erfüllung. Sowas würde ich gerne in mehr Rollenspielen sehen. Ich will aber auch nichts schönreden: Mögt ihr lieber gut geschriebene, komplett vorgenerierte Mitstreiter mit Romanzen und Hintergrundgeschichten oder dramatische Storys voller überraschender Wendungen und unterschiedlicher Enden, wird euch Solasta eher nicht überzeugen.

wichtige Balancing-Verbesserungen freuen. So sind die Lichtverhältnisse in Dungeons nicht mehr so brutal unfair wie zuvor, und ihr müsst nicht mehr ständig und für jede Auseinandersetzung zig Lichtquellen mit euch führen. Neu eingeführte Feats gewähren vorübergehende Rüstungsboni, wenn ihr über große Distanzen mit der Nahkampfwaffe aufs Schlachtfeld eilt, um Fernkampf nicht länger zur bestmöglichen Wahl in fast allen Situationen zu machen. Falls ihr jetzt nur Bahnhof versteht, müsst ihr im Prinzip nur wissen, dass über die letzten Monate vor Release viel Fan-Feedback umgesetzt wurde. Wir begrüßen die Änderungen sehr und hatten in unserem Testlauf viel Spaß damit. Das Kampfsystem war früher schon super und ist jetzt noch mal eine Ecke besser.

Eigene Dungeons, aber ...

Neu im Spiel ist der eingebaute Dungeon-Baukasten, mit dem ihr kinderleicht nach Lust und Laune eigene Kerker und Verliese einfach über ein modulares System zusammenklicken und mit anderen Spielern teilen könnt. Einfach die Räumlichkeiten zusammentackern, ein paar Fallen, Kisten, etwas Deko und vor allem Monster einstreuen, speichern, eine Heldengruppe importieren und loslegen (mehr dazu im Kasten). Ihr könnt sogar mehrere Dungeons miteinander verbinden und so im Prinzip eine ganze Kampagne erstellen und mit dem Internet teilen.

Allerdings kommt das derzeit noch mit einigen Limitierungen. So könnt ihr nur bereits im Spiel existierende Assets verwenden und keine eigenen Texturen oder Audiodateien einbinden. Zudem könnt ihr derzeit noch keine Außenareale oder komplett eigene Gegenstände oder Kreaturen entwerfen. Erwartet also kein Neverwinter Nights, sondern eher einen Experimentierkasten, der euch einfach mal sämtliche Items, Kreaturen und überhaupt alles im Spiel kombinieren lässt, wie ihr wollt.

Für die Zukunft werkeln die Entwickler an noch mehr Inhalten und Möglichkeiten für diesen Bereich des Spiels. Sie wollen zwar noch nichts versprechen, versuchen aber, vielleicht auch mal einen Multiplayer-Modus (nur) für den Editor einzubinden, sodass Spieler kooperativ Monster verhauen oder vielleicht sogar als Dungeon Master agieren und Monster kontrollieren können. Zudem ist es denkbar, dass in der Zukunft Werte und Eigenschaften bestehender Gegenstände und Monster im Rahmen des Editors anpassbar werden. Das Teil könnte mal richtig gut werden, derzeit sind die Möglichkeiten aber noch recht begrenzt. Ein erster Fan-Dungeon aus der Testphase des Editors ist aber bereits so detailliert und umfangreich, dass ihr für ein komplettes Durchspielen gut zwei Stunden einplanen müsst.

Jede der sechs Basisklassen ist maximal konfigurierbar und bietet haufenweise Möglichkeiten.

Indie-Feeling

An Solasta werkelt ein Studio von 17 Leuten ohne finanzielle Unterstützung eines großen Publishers, und das merkt man. Die Animationen, besonders in Zwischensequenzen, sind sehr steif, die Gesichter der Charaktere teilweise brutal hässlich. Die Außenareale im Spiel sind zwar abwechslungsreich, aber oft auch arg steril. Die Benutzeroberfläche deprimiert beim bloßen Hinsehen. Dafür gibt es seit dem Early Access etwas stimmungsvollere Beleuchtung, und der ohnehin schon tolle Soundtrack wurde um weitere orchestrale Stücke erweitert. Die deutschen Bildschirmtexte wurden derweil nach dem Motto »Übersetzer brauchen keinen Kontext« entwickelt. So besteht das Spiel darauf, dass leichte Waffen (»light weapons«) die Eigenschaft »Licht« haben sollten.

Abstürze, Bugs oder technische Macken hatten wir im Test keine. Im Gegenteil: Kein anderes Rollenspiel bietet so viele Anpassungs- und Einstellungsmöglichkeiten und wendet diese auf Wunsch sogar dynamisch mitten im Kampf an. Und so ist Solasta vielleicht nicht wunderschön und erzählt auch nicht die packendste Story, aber wenn ihr auf maximal konfigurierbare D&D-Kämpfe mit einem hervorragenden Charaktersystem abfahrt, könnt ihr euer Geld denkbar schlechter investieren. ★

SOLASTA
CROWN OF THE MAGISTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570K / FX 4300	Core i5 7400 / Ryzen 3 1300X
GTX 950 / Radeon R9 285	GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

⊕ abwechslungsreiche Gebiete ⊕ gute Musik ⊖ hässliche Charaktermodelle ⊖ deprimierende Benutzeroberfläche ⊖ grausige Animationen

SPIELDESIGN ★★★★★

⊕ super Kampfsystem ⊕ motivierende Charakterentwicklung ⊕ Helden mit Persönlichkeit ⊕ viel D&D-Flair ⊖ generisches Setting

BALANCE ★★★★★

⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ hervorragende Tutorials ⊕ gute Hilfstexte im Spiel ⊕ KI und Regelwerk sehr anpassbar ⊕ freies Speichern ⊕ Autosaves

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

⊕ die Heldengruppe steht im Vordergrund ⊕ witzige Interaktionen ⊕ nette Zwischensequenzen ⊖ eher schwache Hauptstory ⊖ keine wirklich tollen NPCs

UMFANG ★★★★★

⊕ gute Spieldauer ⊕ komplexe Charakterentwicklung ⊕ hoher Wiederspielwert ⊖ recht linearer Verlauf ⊖ Rassen und Klassen nur RPG-Standardkost

FAZIT

Taktische Rundenkämpfe mit anpassbarer Herausforderung, toll umgesetztem Regelwerk und charakterstarken Helden.

Die meisten Unterstützer (1.137) haben sich für den Betrag von 36 Euro entschieden.