

Vagrus

ALTER LOOK, NEUES SPIEL

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Lost Pilgrims** Entwickler: **Lost Pilgrims** Termin: **5.10.2021** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Unser Tester hat von Vagrus viel erwartet und auch viel bekommen, mehr als er in kurzer Zeit schlucken konnte. Aber manches stößt sauer auf. Von Michel Luthe



Michel Luthe

Rollenspiele, vor allem fordernde mit düsterem Setting, begleiten Michel Luthe schon sein ganzes Leben. Oldschool-Titel wie Divine Divinity oder Pillars of Eternity faszinieren den passionierten Rollenspieler bis heute, und Vagrus schlägt in dieselbe Kerbe. Michel leitet eine Dungeons & Dragons 3.5E Kampagne auf seinem Twitch-Kanal, in der er seine eigens erstellte Welt und Story von acht Spielern erkunden lässt.

»Als Vagrus führte ich meinen Comitatus durch den zerstörten Kontinent Terra Supra, um Ruhm und Reichtum anzuhäufen – das dachte ich zumindest. Das Land ist düster, gefährlich und lebensfeindlich geworden, nachdem die Calamity, die Götterdämmerung, über unsere Welt fegte. Ausgelöst durch die Schandtaten des Imperiums, eine Strafe der Götter für alle Lebewesen auf dem Kontinent. So musste ich nun, für mich und meine Gefolgschaft, das Überleben in dieser unwirtlichen Welt sichern.

Auf viele meiner Taten kann ich nicht stolz sein, aber was würdest du tun, um zu überleben? Um das Überleben deiner Kameraden zu garantieren? Um nicht wieder im Nichts der Geschichte zu verschwinden und

deine Ziele zu erreichen? Glaub mir, wenn ich dir sage: Es gibt nicht immer ein gutes Ende. Irgendwer verliert immer, und du kannst froh sein, wenn nicht du derjenige bist. Wenn ich eins als Vagrus gelernt habe, dann das: Es ist nicht das Ziel, das zählt, sondern deine Kameraden und die Entscheidungen, die du auf deinem Weg triffst – wähle mit Bedacht, jede Entscheidung könnte deine letzte sein.«

– Kabraxix, Vagrus ex Construo Imperium

Wie mein Vagrus »Kabraxix«, ein wilder Ork-Söldner, euch bereits versucht hat klarzumachen, besteht das gleichnamige Rollenspiel mit dem Untertitel The Riven Realms hauptsächlich aus Entscheidungen. Vielen

Entscheidungen! Wer will ich sein? Was will ich können? Was ist mein Ziel? Wer sind meine Freunde? Wie komme ich mit meinen begrenzten Mitteln zur nächsten Stadt? Welcher Weg ist der effektivste? Diese und viele weitere Fragen werdet ihr euch immer wieder während eurer Zeit als Karawanenführer stellen. Nach über 50 Stunden Spielzeit waren im Test zwar die Mechaniken von Vagrus klar zu erkennen, aber die Geschichte kam gerade erst richtig in Fahrt. Die imperial-römische, dystopische Welt ließ mich, anders als in modernen Rollenspielen, immer wieder rätseln, was meine eigentliche Aufgabe war. Der Eintrittspreis in dieses ungewöhnliche Szenario beträgt rund 30 Euro bei Steam und GOG.com. Der Test erklärt, warum sich das lohnt – sofern ihr eine ganz bestimmte Art von Rollenspieler seid.

Herrliche Vielfalt

Bei fast jeder Aufgabe, die ihr in Vagrus übernehmt, habt ihr diverse Lösungsmöglichkeiten und einzigartige Konsequenzen. Aber nicht nur das: Auch kann die gleiche Reaktion auf bestimmte Vorkommnisse unterschiedliche Ergebnisse erzielen – mal schafft ihr es, mal nicht. Häufig ist die Tragweite der Entscheidung nicht vorhersehbar. Die Konsequenzen sind nur nach aufmerksamem Lesen der umfangreichen Kodexeinträge einigermaßen abzuschätzen. Natürlich gibt es auch Attribute und Fertigkeiten, die eure Entscheidungsmöglichkeiten beein-



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr tiefgehende Geschichten mögt.
- ... ihr eure Kombinationsgabe belohnt sehen wollt.
- ... ihr Herausforderungen schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Animationen und Grafik wichtig sind.
- ... ihr den Helden in Kämpfen sehen wollt.
- ... ihr nicht gerne lest.

RELEASE-INFO

Vagrus: The Riven Realms wurde bereits im Juli 2020 im Early Access auf Steam veröffentlicht. Dieser Test bezieht sich auf die Vollversion 1.0, die am 5. Oktober 2021 erschien. Leider fehlten dennoch ein paar versprochene Inhalte und Bugfixes. Dazu gehörten Lag-Behebungen und Begleiteraufgaben. Ein Day-One-Patch lieferte zumindest die fehlenden Quests nach. Der Entwickler Lost Pilgrims kündigte bereits weitere Änderungen und zusätzlichen Inhalt an, hält sich aber mit einer definitiven Roadmap noch zurück.

flussen können oder eure Erfolgchance steigern. Solch liebevolle Detailarbeit sollte euer Rollenspielerherz höherschlagen lassen – jedenfalls wenn ihr gut Englisch könnt, denn das Spiel ist bisher ausschließlich in englischer Sprache verfügbar. Eine deutsche Übersetzung ist derzeit nicht geplant, die Entwickler von Lost Pilgrims halten sich aber die Option offen.

Eine stimmungsvolle Welt

Terra Supra, der Schauplatz von Vagrus: The Riven Realms, ist eine große Welt, ausgeschmückt durch schöne Texte, viele Fraktionen und eine tiefe Geschichte. Allerdings bleibt es eurer Vorstellungskraft überlassen, sich dieses Szenario auszumalen: Wer hier auf große grafische Geschütze hofft, wird nämlich enttäuscht. Die Welt wird rudimentär dargestellt, dennoch hauchen die Texte – in eurer Fantasie – allem herrliche Details und Leben ein. Ich erinnere mich an eine Situation, die dieses zusammenhängende Universum für mich gut beschreibt und widerspiegelt, worauf es für euch ankommen sollte: Lesen und die Welt verstehen.



Der Kodex weist haufenweise Einträge auf, die ihr überall in Konversationen oder bei Ereignissen sammelt.

Ich fand mich in einer Höhle wieder, umzingelt von Geistern und mit zwei Verbündeten in ihren Fängen. Nur durch eine vorhergegangene Konversation mit den Priestern von Ahskul war mir bewusst, wen ich retten musste, um zu überleben. Diese Konversation hatte nichts mit der Aufgabe zu tun und war nicht Teil des Storyabschnitts. Ich hatte also einfach durch Wissen über die Spielwelt, das ich – zufällig – durch Neugier erhalten hatte, meinen Hintern und den meines Comitatus (Karawane) gerettet. Diese Aha-Momente findet man wieder und wieder in der zusammenhängenden Welt von Terra Supra. Haufenweise Kodexeinträge und mit Bedacht geschriebene Konversationen sind das Rückgrat dieses Rollenspiels. Die Entwickler legen derart viel Wert auf die Geschichte der Welt, dass ihr sogar »Insight« – die Erfahrungspunkte in Vagrus: The Riven Realms – für das simple Entdecken neuer Kodexeinträge erhaltet.

Eingeschränkt, aber interessant

Wollt ihr Händler, Söldner oder Glücksritter sein? Gut, diese Klassen geben euch Vorteile in Entscheidungen und bieten besondere Möglichkeiten, Probleme zu lösen. Euer Beruf ist aber immer gleich: Man ist und bleibt ein Vagrus – ein Karawanenführer. Das bedeutet: reisen, handeln und Beziehungen knüpfen. Ressourcenmanagement – materiell und personell – ist eure Hauptaufgabe. Das Vergleichen von An- und Verkaufspreisen sowie der geschickte Umgang mit Informationen ist ebenfalls ein großer Teil eures Vagrus-Lebens. Ab und zu werdet ihr auf besondere Charaktere treffen, die ihr als Begleiter anheuern könnt. Sie eröffnen euch interessante, einzigartige Handlungsstränge und sind die wichtigsten Personen, wenn es um Kämpfe geht. Ihr könnt ihnen Attribute zuweisen und wichtige Positionen im Comitatus verleihen. Der eigene Charakter nimmt nämlich nur passiv an den Schlachten und



Vagrus schickt euch in taktische Rundenkämpfe mit einer Spur Darkest Dungeon. Aber das ist nur ein Teil des Spiels.

MEINUNG

Michel Luthe
@lamthesilence!



Ich habe 54 Stunden Spielzeit in fünf Tagen auf der Uhr, und noch ist kein Ende in Sicht – aber auch keine Langeweile. Bei Vagrus haben wir es mit einem Rollenspiel alter Schule zu tun, das mit einer schön düsteren und durchdachten Welt die Aufmerksamkeit für etliche Stunden an sich bindet. Aber auch ein frischer Wind weht uns aus Terra Supra entgegen: das Handelssystem, das mich an eine Light-Version von Port Royale erinnert. Es fügt sich erstaunlich gut in das so lange etablierte Genre ein und verleiht dem Spiel einen einzigartigen Charakter. Ich wurde regelrecht in die Gameplay-Schleife von kaufen, verkaufen, reisen, Aufgaben bewältigen und Reputation sammeln hineingezogen. Überall gibt es Geheimnisse zu lüften oder Neues zu erfahren, und wer aufpasst, wird belohnt. In jedem Satz, den man liest, merkt man die Passion der Entwickler: 30 Jahre begleitet sie die Geschichte von Vagrus schon. Aus einer Dungeons-&-Dragons-Runde von Freunden geboren, aber mit eigener Welt und Story, da werde ich ja fast sentimental.

Scharmützeln teil. Als Kommandant seid ihr gezwungen, Begleiter oder den ganzen Comitatus für euch kämpfen zu lassen.

Schlachten lassen leiden

Klingt alles super? Ja, doch das Spiel hat auch eine große Schwäche: die Kampfsysteme. Vagrus versucht mit gleich drei Kampfsystemen gleichzeitig aufzutrompfen. Allerdings lassen alle drei zu wünschen übrig.

Textbasiert: Die textbasierten Kämpfe in Aufgaben sind zwar recht selten, aber bar jeder Entscheidungsfreiheit. Entweder ihr oder der Gegner – einer stirbt sofort. Das kommt leider nicht nur unerwartet, sondern im Vergleich zur restlichen, so durchdachten Welt auch ziemlich plump daher. Begleiter: Die Begleiterkämpfe sind rundenbasiert und



Minimalistische Animationen à la Darkest Dungeon hauchen dem Begleiterkampf ein wenig Leben ein.

gaukeln durch – teils unfaire – Mechaniken Schwierigkeit vor. Es gibt nur vier Fertigkeiten, die ein Begleiter haben kann, und die Hälfte ist de facto nutzlos. Jeder dahergelaufene Bauer ist (zumindest am Anfang) so stark wie euer »Ork-Arena-Champion«. Der eigene Charakter nimmt nicht an diesen Kämpfen teil, und auch seine Fertigkeiten – mit denen er die Kämpfer unterstützen kann – sind oft nicht die dafür nötigen Ressourcen wert. Die Kämpfe sind zwar mit ein wenig Nachdenken zu gewinnen, aber durch die unfairen Bedingungen, schlechte Übersichtlichkeit und wenigen taktischen Möglichkeiten fühlt man sich eher geschunden als gefordert. Außerdem werden die Begegnungen trotz teils schlichter Optik von Lags und FPS-Einbrüchen heimgesucht.

Comitatus: Die Comitatus-Kämpfe sind relativ undurchsichtig und die prozentualen Angaben fehlerhaft. Als Anführer könnt ihr Ressourcenpunkte ausgeben, um besondere Manöver durchzuführen, aber auch hier ist das Balancing im besten Falle fraglich. Zusätzlich kommen hier wieder die problematischen Begleiterkämpfe zum Tragen, die ihr als Manöver befehlen könnt und die euch eigentlich einen Vorteil verschaffen sollten. Die Bugs, das Balancing und die Lags wurden bereits von den Entwicklern zur Kenntnis genommen und

sollen gefixt werden. Das mag alles sehr negativ klingen, aber es sind auch nicht die schlechtesten Kampfsysteme, die ihr jemals sehen werdet. Potenzial ist definitiv vorhanden, sofern die Entwickler von Lost Pilgrims das Balancing noch mit Patches in den Griff bekommen. ★

VAGRUS

THE RIVEN REALMS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 E4300 / X2 7550
Geforce 2 MX / Radeon 800
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 E8600 / Athlon II X4 620
FX 5600 / Radeon 9600 LE
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ Charakter- und Gegnerdesign ➕ Animationen in Begleiterkämpfen ➖ sehr viel Text ➖ Übersicht in Begleiterkämpfen ➖ fehlende Soundeffekte

SPIELDESIGN



➕ Mischung aus Rollenspiel und Manager ➕ viele Lösungswege ➕ versteckte Missionen ➕ Lesen und Verstehen wird belohnt ➖ simples Kampfsystem

BALANCE



➕ Entscheidungen ➖ Zufallsfaktor ➖ Begleiterfertigkeiten nutzlos ➖ Kosten-Nutzen-Faktor von Aktionen ➖ undurchsichtige Comitatus-Kämpfe

ATMOSPHERE / STORY



➕ Geschichte ➕ lebendige Beschreibungen ➕ viele Details sind relevant ➕ Entscheidungen beeinflussen die Spielwelt ➖ Musik wiederholt sich oft

UMFANG



➕ Tutorial mit eigener Geschichte ➕ große Welt ➕ viele Nebenaufgaben ➕ immenser Wiederspielwert ➕ kostenloser Content wird nachgeliefert

ABWERTUNG

Trotz Simplexgrafik sorgen Lags und FPS-Drops in Begleiterkämpfen immer wieder für ein unsanftes Erwachen aus der eigenen Fantasie.



FAZIT

Das Leben als Karawanenführer ist schwer. Vagrus erzählt gekonnt eine tolle Geschichte, kämpft aber mit der Technik.



Der Comitatus – eure Karawane – trifft auf eine Gruppe Untote und muss sich verteidigen.