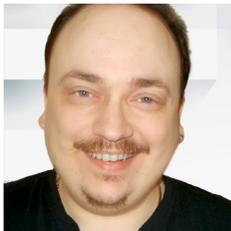


Serpent in the Staglands

# EINFACH MAL DRECK FRESSEN

Zu viele Rollenspiele machen den Spieler zum Auserwählten, zum Mittelpunkt des Universums. Serpent in the Staglands behandelt Sascha Penzhorn wie die Made, die er ist.



## Der Autor

Sascha Penzhorn (34) ist freier GameStar-Redakteur und spielt Rollenspiele seit Bard's Tale auf dem C64 und Phantasy Star auf dem Sega Master System. Von Faerün bis Aventurien erforscht er fantastische Welten am PC und in der Tabletop-Runde mit Freunden. Charakter-systeme können ihm überhaupt nicht komplex und vielseitig genug sein. Die sind in massentauglichen Rollenspielen inzwischen aber eher die Ausnahme. Als Rollenspieler der alten Schule ist Kickstarter für ihn ein Segen. Dort finanzierte das Entwickler-Ehepaar Joe und Hannah Williams auch Serpent in the Staglands – mit bescheidenen 28.000 Dollar.

Es gibt Tage, da hat man reichlich Zeit und Lust zum Zocken, aber in der prall gefüllten Steam-Bibliothek macht einfach nichts an. Es folgt der obligatorische Blick in den Store – der Stapel der Schande ist ja noch nicht groß genug. So klickte ich mich neulich durch die Steam-Vorschläge für partybasierte Rollenspiele – und stolperte über einen pixeligen Indie-Titel. Noch keine 100 Userwertungen, rund ein Viertel davon negativ, weil brutal schwer, benutzerfeindlich und absolut nicht intuitiv. Vor Schreck kippte ich mir fast meinen Soja-Latte über das Flanellhemd oder was auch immer Hipster machen, wenn sie freudig überrascht sind. Das Teil war gerade im Angebot und kostete nur 8 Euro. Eine Minute später war Serpent in the Staglands auch schon installiert.

## Zerbrechliche Gottheit

Serpent in the Staglands beginnt mit einer Art Pop-Quiz. Eine Dame mit wallender Robe und grünen Augen stellt Fragen über meine Vergangenheit, wie die Wahrsagerin aus Ultima. Dann schlüpfte ich in die Rolle eines Gottes, des Fürsten des Mondes, der in einem sterblichen Körper gefangen ist. Was soll das, wer war das, wie behebe ich das? Das herauszufinden, ist meine Aufgabe. Vorher passe ich fix meinen Körper an und wähle aus diversen spielbaren Rassen, suche meine Attribute aus, wähle Fähigkeiten und freue mich über die detaillierte PDF-Anleitung, die mir erklärt, was zum Geier ich hier eigentlich mache. Vier Gefährten bastle ich auch noch. Alternativ könnte ich im Spiel NPCs und Söldner anheuern, aber ich mag es maßgeschneidert. Startwährung gibt es fast keine, also rüste ich meine Abenteurer notdürftig mit Bratpfannen und Küchenmessern aus.

Wie eine Horde marodierender Gordon Ramsays ziehen meine Helden durch die Wälder und watschen Füchse, Wölfe und auf Hühnern (!) reitende Goblins mit ihren Bratpfannen über den Haufen. Alles in Echtzeit, pausierbar per Leertaste. Im Forum habe ich zig Heulthreads von Usern gesehen, die von Füchsen getötet wurden. Das sind halt Noobs, die keine anständige Party erschaffen können, denke ich mir und freue mich darüber, dass ich es voll draufhabe. Dann begegne ich meinem ersten Räuber



Serpent in the Staglands ist kein Hingucker, selbst wenn man auf Pixel-Art steht.

und bin in Sekundenschnelle tot. Ich starre eine Minute auf den Ladebildschirm, greife den Räuber erneut an und segne direkt wieder das Zeitliche. Dabei stelle ich einerseits fest, dass Serpent längere Ladezeiten als GTA 5 hat. Zum anderen merke ich, dass der Räuber mit seinem Schwert, seiner Rüstung und seiner Armbrust quasi Gott ist. Mit einer Pfanne kann ich hier nichts ausrichten.

Aber aufgeben will ich auch nicht. Mittels Magie erhitze ich die Armbrust des Räubers, bis er sie kaum noch halten kann. Er greift zum Schwert und rutscht in der Ölfalle aus, die einer meiner Chefköche gelegt hat. Jetzt hagelt es Gruppenkloppe, und eine Minute später gehört seine Ausrüstung mir. Seine Klinge ist abgenutzt, aber eine richtige Waffe! Meine erste Lederrüstung fühlt sich an wie ein Schatz! Jetzt bin ich der Gott! Ich klatsche ein Dutzend Wölfe weg, und meine Welt ist in Ordnung. Bis mir das Spiel die nächste Breitseite verpasst: zwei Räuber.

## Für kreative Masochisten

Über die nächsten Stunden und unzählige Tode hinweg spezialisiere ich meine Gruppe. Meine Hauptfigur mutiert zum Wolf und zerreißt Monster. Einer meiner Tanks entwarfnet Feinde per magischer Kettenpeitsche, der andere beschwört Hühnergoblins. Meine Fernkämpfer bombardieren Gegner mit Geschossen und Kameraden mit Heilzaubern. Auch abseits der Kämpfe wird Kreativität belohnt. In einem hohlen Baumstamm versteckt sich ein Gegenstand, an den niemand herankommt. Darum verwandelt sich einer meiner Zauberer in eine Katze, schlüpfte in den Stamm und findet ein Tagebuch, das mir später beim Lösen eines Rätsels hilft. An anderer Stelle rede ich mit Ratten oder gebe mich als Edelmann aus, um Informationen für die Hauptquest zu erlangen.

So erkunde ich eine düstere Welt voller Hexen, Räuber und Kinderfresser, die sich nicht um den Spieler schert. Ich bin kein Auserwählter, kein Held in strahlender Rüstung. Statt Questmarkierungen und einem komfortablen Tagebuch gibt's Perma-Death für Gruppenmitglieder und die Funktion, selbst Notizen aufzuschreiben. Nach einigen Stunden in diesem Spiel wirft man zur Entspannung Dark Souls an. ★



Charakterwerte wie im Tabletop. Hier ist nichts intuitiv. Super!