

Serpent in the Staglands

GEHEIMTIPP FÜR OLDSCHOOL-ROLLENSPIELER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Whalenought Studios** Entwickler: **Whalenought Studios** Termin: **28.5.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GoG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Das Indie-RPG setzt auf Komplexität und stürzt uns in eine gnadenlose Spielwelt.

Von Sascha Penzhorn

In *Serpent in the Staglands* schlüpfen wir in die Rolle des Moon Lords Necholai. Der erfreut sich als niedere Gottheit an der Unsterblichkeit und spielt mit den Schicksalen der Bewohner der Welt Vol. Der Spaß endet, als sich unser Mondfürst in einer sterblichen Gestalt wiederfindet. Wer hat uns das angetan, was wird hier gespielt und wie werden wir unser Problem wieder los?

Um das alles zu verstehen, benötigt man gute Englischkenntnisse, eine deutsche Version gibt es nicht. Bevor wir unsere Reise starten, passen wir unsere sterbliche Form an, wählen dabei aus 15 Rassenvarianten und verteilen erste Attribut- und Fähigkeits-

punkte. Da lohnt sich ein Blick in die ausführliche PDF-Anleitung. Wir spielen Rassen wie Varuchov und Lachovinianer. Und wer wissen will, was die können, der muss viel lesen. Das bleibt das ganze Spiel über so, eine Sprachausgabe gibt es nicht.

Klassen sind überbewertet

Wer möchte, kann neben der Hauptfigur noch bis zu vier weitere Charaktere erschaffen. Vom Survival-Experten, der Monster beschwört und mit Tieren redet, über einen Gestaltwandler, der als Katze Schätze aufspürt oder als Wolf Gegner in Stücke reißt, bis zum fallstellenden Fernkämpfer, der seine Gefährten mit Heilungszaubern unterstützt, sind Dutzende Heldenkreationen und Spielweisen möglich. Das klassenlose Charaktersystem ist herrlich komplex. Das bedeutet aber auch, dass man Helden erstellen

kann, die nichts taugen. Experimentieren und neu anfangen gehört hier dazu.

Wer das stressig findet, kann aus den NPCs und Söldnern schöpfen, die ihre Dienste anbieten. Diese steuern Dialoge bei und haben ihre ganz persönliche Meinung zu den Quests. Schlimmstenfalls kann das bedeuten, dass sich ein Söldner weigert, uns in ein Abenteuer zu begleiten. Dann lassen wir ihn gehen oder nehmen ihm seinen freien Willen. Auf diese Weise verklavte Begleiter hauen zwar nicht ab, können uns aber auch nicht mehr leiden. Überhaupt wirken sich diese und andere Entscheidungen auf die Story aus – und darauf, wie die Bewohner Vols auf uns reagieren.

In Echtzeit krepieren

Besonders zu Spielbeginn sind die pausierbaren Echtzeitkämpfe im *Baldur's-Gate*-Stil



In Städten kaufen wir Vorräte, verhökern Beute und nehmen Kopfgeldmissionen an.



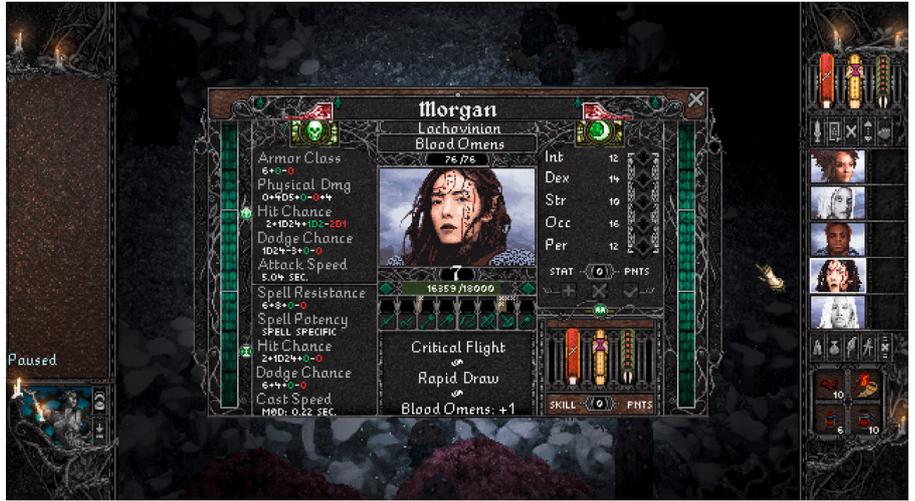
Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Die frei erkundbare Spielwelt, die sich einen Dreck um mich als Spieler schert, erinnert mich vom Spielgefühl an die klassischen Fallout-Games. Auch das Dark-Fantasy-Setting ist super und erwacht durch die klasse geschriebenen Texte zum Leben. Trotzdem empfehle ich Serpent nur Spielern, die echt schmerzbehaftet sind. Es gab Kämpfe, da habe ich locker ein Dutzend Mal oder mehr das Zeitliche gesegnet.

Und ich bin mehr als einmal planlos durch die Spielwelt geirrt, weil sich das Spiel oft sehr mit Hinweisen auf den nächsten Zielort zurückhält. Das ist an und für sich nicht schlimm. Nur ist Serpent halt nicht gerade subtil in seiner Art, mir klarzumachen, dass ich am falschen Ort bin. Es vernichtet meine gesamte Gruppe mit nahezu unbesiegbaren Monstern. Da fühlt sich die Rache umso schöner an, wenn man irgendwann stark genug zurückkehrt. Aber so lange muss man erst mal durchhalten!

gegen die Monster und Banditen brutal schwer. Stirbt ein Gruppenmitglied, bleibt es tot. Gibt die Hauptfigur den Löffel ab, ist die Sache sowieso gelaufen. Immerhin wird die Gruppe durch die Ausrüstung besieger Feinde merklich stärker. Die meisten unserer Waffen und Rüstungen erbeuten wir im Kampf. Wir bekommen keine Wegweiser oder Questmarkierungen für die offene, frei begehbare Spielwelt. Nicht selten passiert es, dass wir Monstern in die Arme laufen, die noch mehrere Nummern zu groß sind. Hier skaliert nichts mit und viele Feinde sind anfangs ganz einfach zu stark. Das sorgt schon mal für Frust – das Spiel gibt nicht vor, wohin die Reise führt. Dass man die falsche Richtung einschlägt, erkennt man, wenn man gnadenlos gemeuchelt wird. Auf der Suche nach unserem geheim-



Werte wie im Tabletop: Benutzerfreundlich ist Serpent in the Staglands wirklich nicht.

nissvollen Widersacher geben wir uns als Gewürzhändler aus. Unsere wahre Identität kennt niemand, und so werden wir von Adligen schikaniert, Wachleute erpressen Wegzoll und überall lauern Räuber, die uns nach dem Leben trachten. Wer Punkte in die entsprechenden Fähigkeiten investiert, kann einem Edelmann Honig ums Maul schmieren oder der ansässigen Tierwelt wichtige Hinweise entlocken. Einige Rätsel knacken wir nur, wenn wir kreativ unsere Fähigkeiten einsetzen. Echt clever!

Kleine Schönheitsfehler

Entwickler Whalenought Studios hat ein Rollenspiel mit tollem Charactersystem und hervorragend geschriebenen Texten entwickelt, das für rund 20 Spielstunden unterhält – falls man nicht vorher die Flinte ins Korn wirft. Denn das Teil ist wahnsinnig schwer. Neben absichtlich nicht vorhandenen Komfort-Features muss man damit leben, dass es ein paar Macken gibt. Wenn etwa beim Laden eines Spielstands plötzlich hungrige Monster zwischen unseren Gruppenmitgliedern auftauchen, die dort beim Speichern noch nicht anzutreffen waren. Das Spiel macht außerdem nur selten erkennbar, wenn wir uns »böse« verhalten und uns womöglich die Chance auf ein gu-

tes Ende verbauen. Keines dieser Probleme wiegt so schwer, dass sie uns den Spielspaß verderben. Aber Unstimmigkeiten und Aussetzer sind vorhanden und werden vermutlich auch nicht mehr rausgepatcht. Die Optik ist ebenfalls nicht perfekt. Grundsätzlich ist Pixelgrafik nichts Schlimmes, doch der trostlose Look des Spiels schlägt mit der Zeit aufs Gemüt. Sämtliche Zauber im Spiel verwenden denselben lahmen Effekt in unterschiedlichen Farben. Dafür gefällt die Hintergrundmusik, die das Abenteuer stets passend und stimmungsvoll untermalt. ★

SERPENT IN THE STAGLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 2,4 GHz / Athlon 2,4 GHz
Geforce GTX 460 / Radeon HS 6850
3 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 2,4 GHz / Athlon 2,4 GHz
Geforce GTX 460 / Radeon HS 6850
3 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Hintergrundmusik
- klasse geschriebene Texte
- sehr minimalistische Optik
- eintönige Landschaften
- lahme Zauber-Effekte

SPIELDESIGN



- tolles klassenloses Charactersystem
- gute Echtzeit-Kämpfe
- einige clevere Rätsel
- wir können unwillige Begleiter »versklaven«
- gelegentliche Bugs

BALANCE



- alle Skills und viele Spielweisen sind nützlich
- gut balancierte Waffengattungen
- teilweise frustrierend schwer
- Quest-Hinweise oft dürftig
- Questlog existiert nur für eigene Notizen

ATMOSPHÄRE / STORY



- solide Hintergrundgeschichte
- Entscheidungen wirken sich auf die Story aus
- tolles Dark-Fantasy-Setting
- ein paar Logiklücken in Dialogen
- Story kommt nur langsam voran

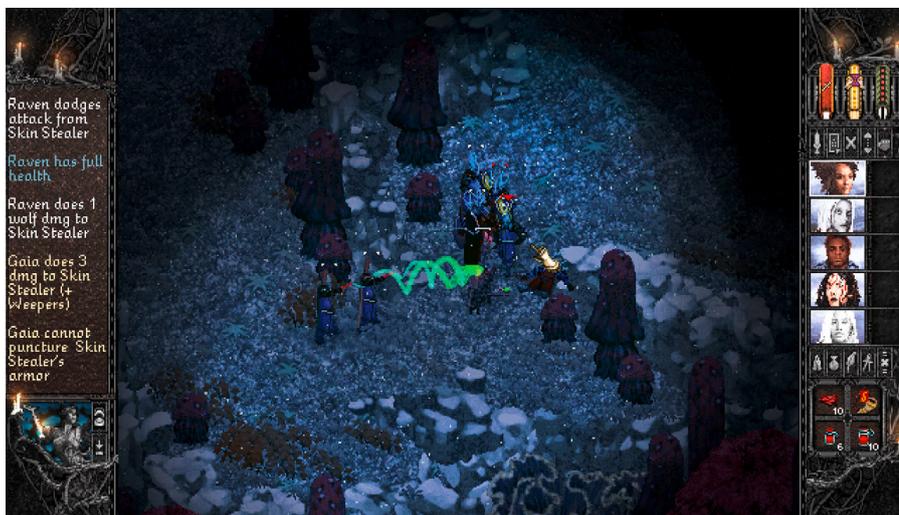
UMFANG



- zahlreiche Rassen und Fertigkeiten
- haufenweise spaßige Ausrüstung
- riesige, frei begehbare Spielwelt
- zwei unterschiedliche Enden
- hoher Wiederpielwert

FAZIT

Brutal schweres Indie-Rollenspiel im Stil klassischer RPGs der 90er, das viel Spieltiefe, aber keine Komfort-Features bietet.



Wir kämpfen gegen Gestaltdiebe. Die Pixelgrafik macht die Sache nicht übersichtlicher.