

Thymesia

DARK SOULS FÜR MENSCHEN OHNE ZEIT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Overborder Studio** Termin: **18.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

Thymesia bietet vieles, was wir an Souls-Spielen lieben.

Wenn es nur nicht so verdammt kurz wäre ... Von Rémy Bournizel

Ein Fantasy-Setting wie aus Dark Souls. Der aggressive Kampfstil aus Bloodborne. Fähigkeiten und Waffenauswahl wie in Sekiro.

Was sich im ersten Moment wie ein Best-of aller Spiele von From Software anhört, hat einen eigenen Geschmack. Der bekommt aber kaum Zeit, sich zu entfalten.

Vor ein paar Monaten konnte ich schon ein paar Stunden mit Thymesia verbringen und habe mich seitdem sehr darauf gefreut. Hätte mein Zukunfts-Ich mir jedoch erzählt, dass ich damals schon ein Drittel des Spiels gesehen habe, hätte ich ungläubig den Kopf

geschüttelt. Warum in der Kürze in diesem Fall nicht die Würze liegt, lest ihr hier.

Als Pestdoktor gegen die Seuche

In Thymesia übernehmen wir die Rolle von Corvus, seines Zeichens Doktor, der aus Gründen™ sein Gedächtnis verloren hat und nun Stück für Stück versucht, seine Erinnerungen wiederzuerlangen. Auf der Suche danach durchkämmen wir mittelalterliche Burgen und Dörfer, die komplett von einer mysteriösen Krankheit eingenommen wurden: Die Häuser sind verbarrikiert, die

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eingefleischte Souls-like-Fans seid.
- ... ihr ein aggressives Kampfsystem bevorzugt.
- ... ihr ein kurzes Abenteuer sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... eure Frustrationsehr gering ist.
- ... ihr viel und coolen Loot erwartet.
- ... ihr ein ausschweifendes Abenteuer wollt.

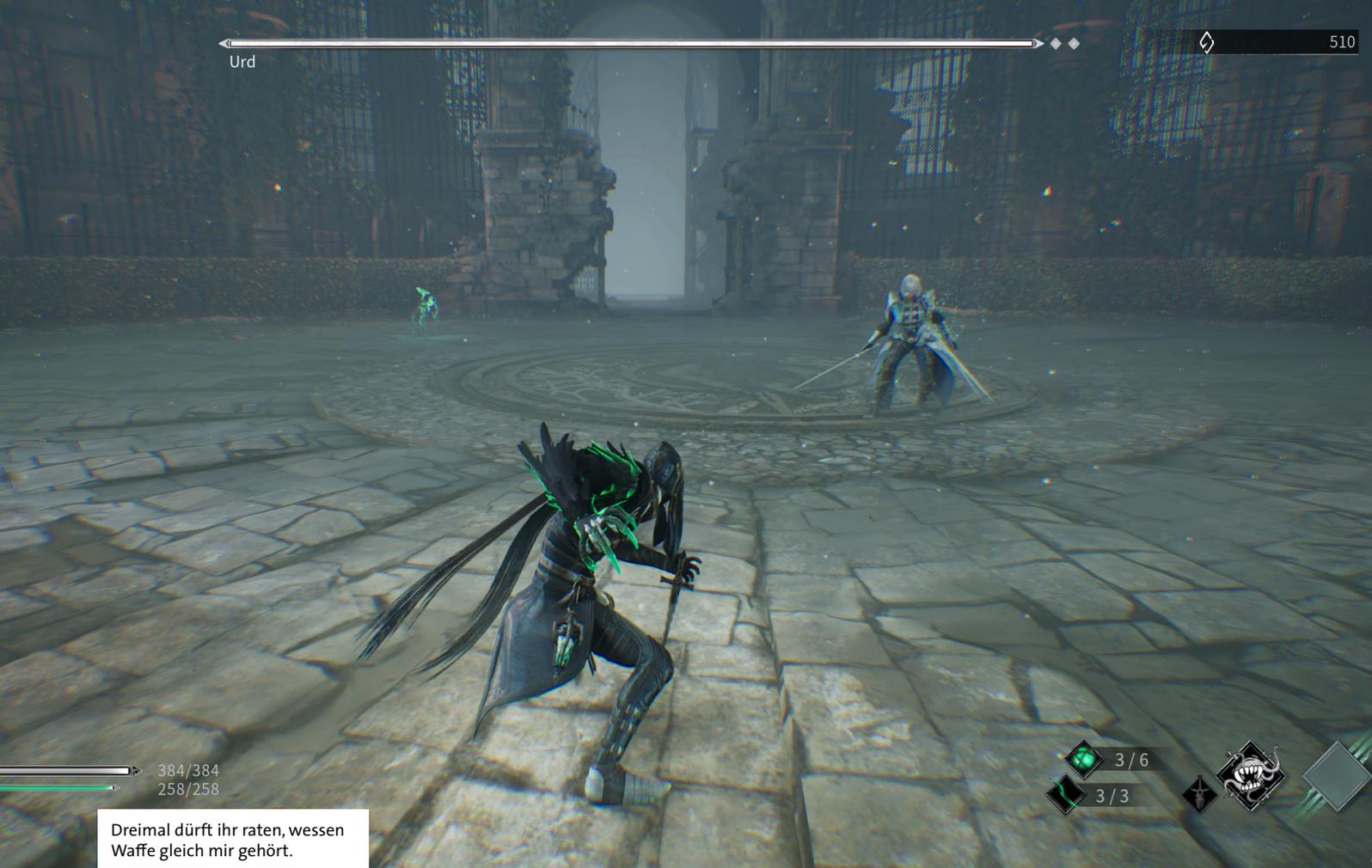
Straßen leergefegt. Bis auf die von der Seuche Befallenen, die uns an den Kragen wollen. Das sind meistens humanoide Gegner, später addieren sich aber noch wunderschön groteske Bosse hinzu.

Thymesia versprüht eine gewisse melancholische Einsamkeit, nicht unähnlich den großen Vorbildern. Letztendlich bleibt die Spielwelt aber nur Fassade. So gibt es kaum markante Orte, Environmental Storytelling fehlt abseits der finsternen Ausgangslage auch. Zudem sind Zwischensequenzen rar gesät, und die wenigen NPCs betreiben logischerweise auch nur Kryptik-Smalltalk. Was ist Realität und was sind nur Erinnerungen?

Die einzelnen Areale des Spiels sind nicht miteinander verbunden. Über eine kleine Hub-Welt tauchen wir in unsere verschiedenen Erinnerungen beziehungsweise Levels ein. Diese sind zwar ein ganzes Stück linearer als in Souls-Titeln, aber immerhin kommen auch sie mit Abzweigungen und kleineren geheimen Pfaden. Die Checkpoints sind dabei fair gesetzt, sodass man nach einem Tod nicht zu viel Weg erneut zurücklegen muss. Aber aufgepasst: Da es in Thymesia keinen nennenswerten Loot (etwa neue Rüs-

Die vielen unterschiedlichen Talente können jederzeit gewechselt werden und erlauben verschiedene Herangehensweisen.



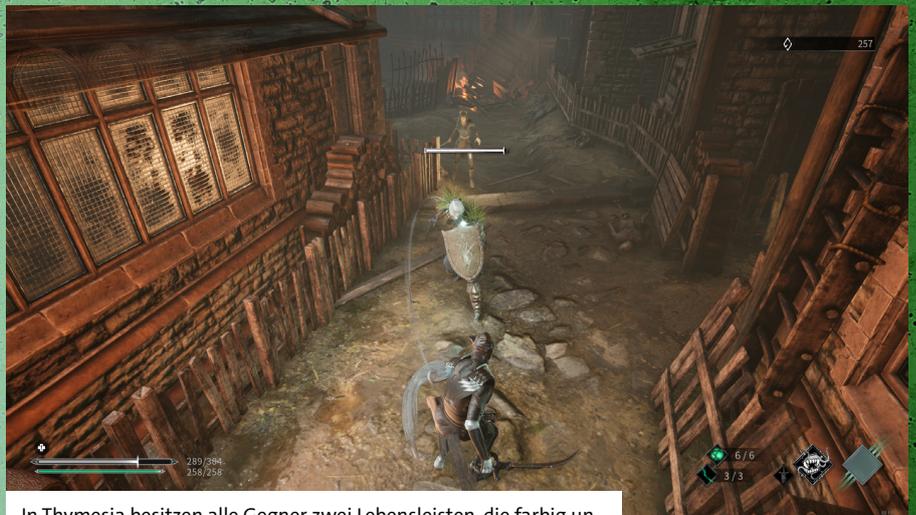


Dreimal dürft ihr raten, wessen Waffe gleich mir gehört.

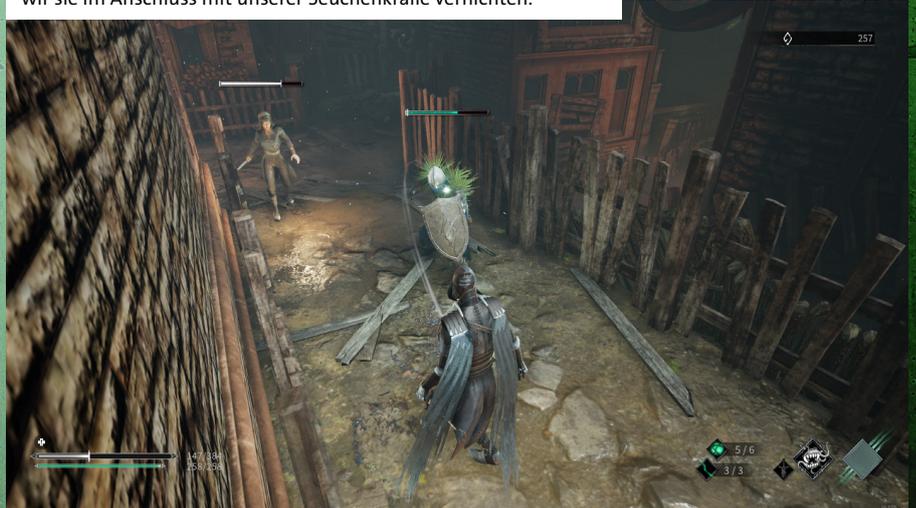
tungen, zu den Waffen später mehr) zu finden gibt, fühlt es sich oft nicht sonderlich belohnend an, wenn man am Ende eines geheimen Pfades nur wieder etwas von der Spielwährung zum Aufleveln findet.

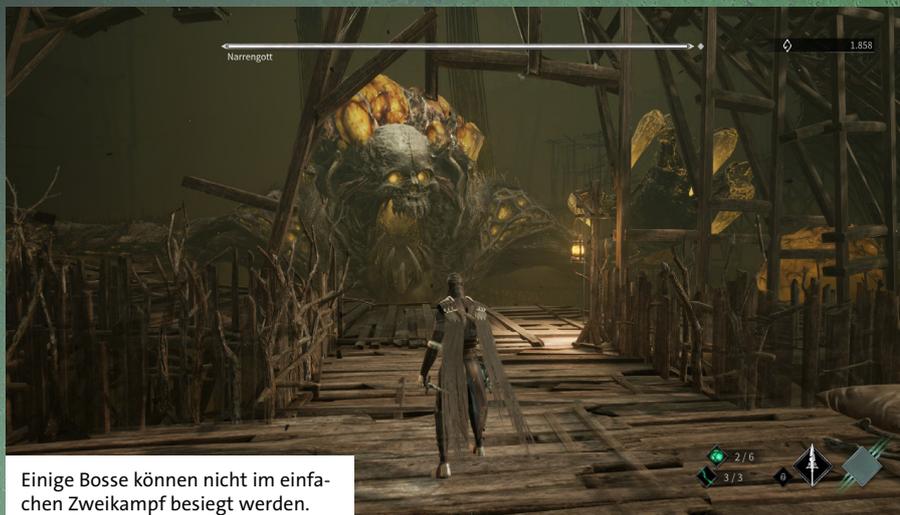
Das krall ich mir!

Aber Aufleveln, Schmaufleveln. Ich steig jetzt einfach mal in diesen Fahrstuhl, auch wenn der nach deutschem Sicherheitsstandard so bestimmt nicht mehr im Betrieb wäre. In der obersten Etage betrete ich eine Arena, der allgegenwärtige gelbliche Smog verdichtet sich. Trotzdem erspähe ich die Silhouette eines Mannes, der mich anscheinend schon sehnhelst erwartet hat: Er stürmt auf mich zu, untermalt von sanften Klängen einiger Violinen. Ein Date? Ja, nein. Um diesen Kampf zu gewinnen, habe ich lediglich einen Säbel, ein paar Federn (die blocken Angriffe) und meine Seuchenkralle. Doch mein Feind unterschätzt mein kleines Arsenal. Ich nutze nach einem Ausweichmanöver das kurze Zeitfenster, kanalisier die Macht in meiner magischen Kralle und stürme auf den Widersacher zu. Zack, ich habe seine Waffen und deren Angriff dupliziert. Und das ist der Clou in Thymesia: Ihr könnt mit eurer Kralle die Waffe und deren einzigartige Attacke von eurem jeweiligen Gegner mopsen. Diese sogenannten Seuchenwaffen verursachen besonders viel Schaden, sie können aber auch heilen oder kurzzeitig passive Fähigkeiten buffen. Die Seuchenwaffen lassen sich zunächst aber nur einmal einsetzen und müssen im Anschluss erneut geklaut werden. Das allein macht schon



In Thymesia besitzen alle Gegner zwei Lebensleisten, die farbige unterteilt sind. Haben wir sie mit unserem Säbel verwundet, müssen wir sie im Anschluss mit unserer Seuchenkralle vernichten.





Einige Bosse können nicht im einfachen Zweikampf besiegt werden.

enormen Spaß, da man sich bei jedem neuen Gegner bereits vor dem Kampf fragt, welche besondere Attacke man diesem wohl abluhsen kann. Im Kampf selber sorgt das Klauen der gegnerischen Angriffe für zusätzlichen Nervenkitzel. Wir müssen das Aufladen unserer Krallen genau timen, um die Seuchenwaffe stehlen zu können. Das war es aber noch nicht! Denn gefällt euch eine dieser Seuchenwaffen besonders gut, könnt ihr sie, sobald ihr an einem der Checkpoints rastet, permanent freischalten und sogar verstärken. Die ersten Stufen machen die jeweilige Waffe lediglich stärker, später bekommt ihr aber meistens noch ein zweites Angriffsmuster spendiert. So kann ich mit meiner Seuchenhellebarde nicht mehr nur nach vorne piksen, sondern schwinge sie bei Bedarf mehrere Male um mich herum.

Um die Seuchenwaffen aufzuwerten, benötigt ihr spezielle Kristalle, die ihr nur von Gegnern mit genau dieser Waffe bekommt. Das motiviert, bestimmte Gänge noch ein-

mal abzulaufen, und es artet mit den passenden Fähigkeiten auch nie in quälend langem Grind aus. Einen Wermutstropfen gibt es aber: Erwischt euch ein Gegner, während ihr eine Spezialattacke mit einer Seuchenwaffe ausführt, bekommt ihr kein Treffer-Feedback. Wer sich dann nicht auf seinen Lebensbalken konzentriert, kann schon mal das eigene Ableben verpassen. Die Entwickler sagen, das sei Absicht und kein Bug. Wir sagen: blöde Designentscheidung.

Fordernd, nicht unfair

Wie einige von euch es wahrscheinlich schon von Sekiro kennen, verfügen auch in Thymesia die Gegner über mehr als nur eine Lebensleiste. Verletzen wir unseren Widersacher mit unserem Säbel, erscheint eine grüne Leiste, die wir so schnell wie nur möglich mit unserem schweren Angriff heruntergeschlagen müssen. Machen wir das nicht, füllt sich die Leiste wieder. Das zwingt euch, aggressiv und ohne große Pausen anzugrei-

MEINUNG

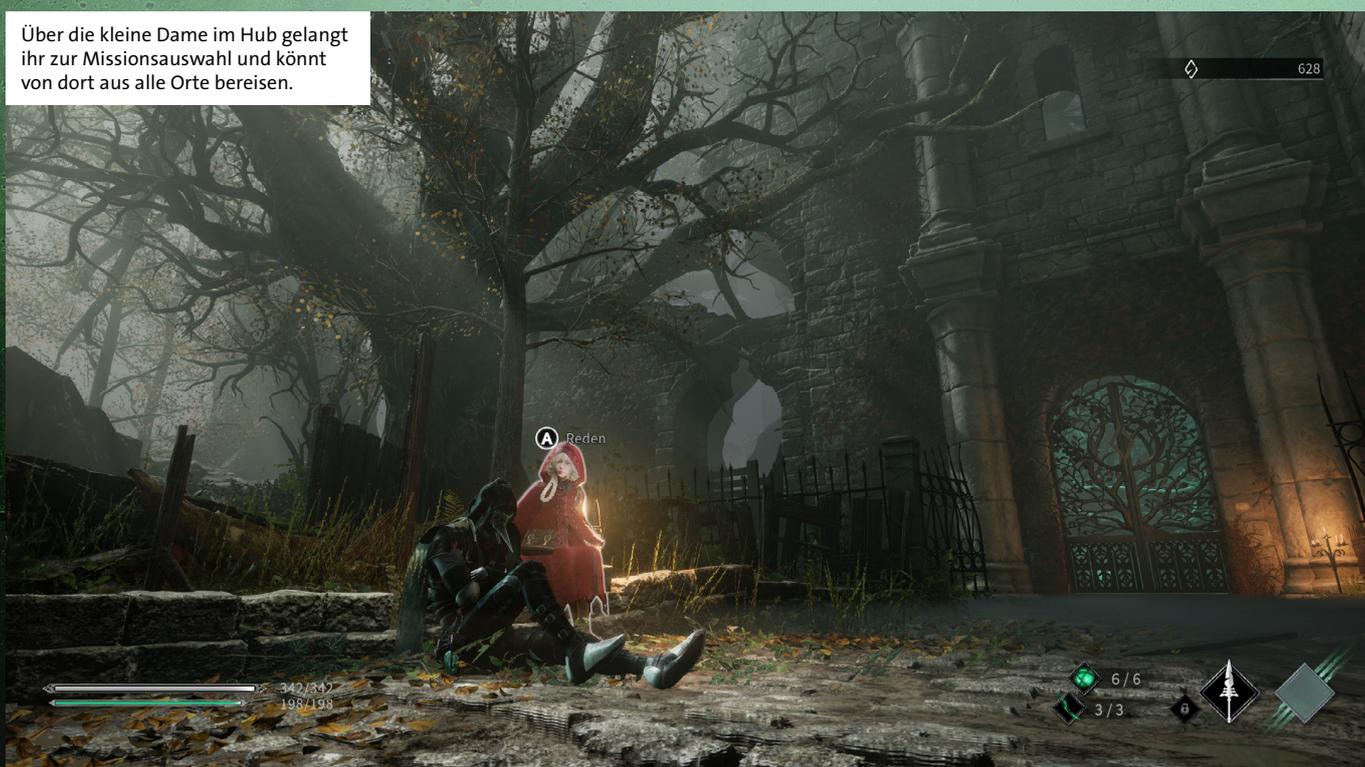
Rémy Bournizel
@bournizel



Ich hatte trotz der Kürze einen Heidenspaß mit Thymesia. Nach der erschlagend großen Spielwelt von Elden Ring kam mir ein klassisch lineares Souls-like gerade recht, auch wenn ich mit Corvus' neuartigen Moves erstmal warm werden musste. Sobald man aber die meisten Mechaniken verstanden hat, geht das aggressive Kampfsystem in Fleisch und Blut über, und man tänzelt förmlich durch die Spielwelt. Vor allem die mächtigen Seuchenwaffen haben es mir dabei angetan. Die starken Angriffe unterscheiden sich maßgeblich voneinander und sorgen daher auch für die nötige Motivation, wirklich alle sammeln zu wollen. Diese perfekt aufeinander abgestimmten Spielmechaniken machen es für mich umso leichter, bei einigen Aspekten beide Augen zuzudrücken. Denn das, worauf es ankommt, funktioniert tadellos: den Gegnern mit schnellen und mächtigen Moves die Rübe einzudellen. Der größte Makel: die Spielzeit, obwohl ich eigentlich ein Fan von kurzen Titeln bin. Doch in Thymesia entfalten manche Mechaniken erst ihr volles Potenzial, wenn das Spiel schon vorbei ist. So hatte ich kaum die Gelegenheit, wirklich viele Seuchenwaffen auszuprobieren oder den Konter per Federwurf zu perfektionieren. Nun, vielleicht dann in Thymesia 2?

fen. Eine Ausdauerleiste sucht ihr hingegen vergebens, aber es gibt eine kleine Verzögerung zwischen den Attacken und Ausweichmanövern. Wahlweise könnt ihr eure Feinde aber auch mit dem Wurf einer Feder unter-

Über die kleine Dame im Hub gelangt ihr zur Missionsauswahl und könnt von dort aus alle Orte bereisen.



SEUCHENWAFFEN



Es gibt einen ganzen Haufen Seuchenwaffen. Einmal freigeschaltet, könnt ihr sie permanent benutzen und sogar verstärken.

A Auswählen B Zurück

brechen, um einen starken Konter zu landen. Für weiteren Tiefgang sorgen die Fähigkeiten, die ihr an den Checkpoints verbessern könnt. Neben den üblichen Verdächtigen wie erhöhtem Schaden gibt es viele interessante Skills, etwa einen speziellen Ausweichschritt. Alles in allem greifen die Mechaniken des Kampfsystems schön ineinander und lassen so manchen Kampf wie eine einstudierte Choreografie wirken.

Eine (viel zu) kurze Spielzeit

Während meiner Stunden mit Thymesia konnte ich keine nennenswerten FPS-Drops feststellen, es lief immer flüssig. Okay, hier und da verkantet sich mal ein Gegner, aber das ist nicht weiter der Rede wert. Was wiederum angesprochen gehört: Die Begrenzungen der Spielwelt stimmen eigentlich nie so recht mit den zugehörigen Texturen überein, weshalb wir prinzipiell immer einen guten Schritt vor einer Wand entlanglaufen, anstatt sie direkt zu berühren. Das trägt

noch mehr zum Eindruck einer Fassade bei, insgesamt wirkt alles ein bisschen rumpelig. So als sei den Entwicklern irgendwann Zeit und/oder Geld ausgegangen.

Dies macht sich auch bei der Spielzeit bemerkbar. Das Ende flimmert nämlich äußerst abrupt über euren Bildschirm. Habt ihr die Hauptmission abgeschlossen, eröffnen sich in dem jeweiligen Kapitel zwar weitere Nebenmissionen mit neuen Abzweigungen und einigen coolen Bosskämpfen, aber dennoch: Dass es im Grunde nur drei Kapitel und die Hub-Welt gibt, ist schon traurig. Solltet ihr nur die Hauptmissionen spielen, könnten die Credits von Thymesia wahrscheinlich schon nach drei bis fünf Stunden über euren Monitor flimmern.

Die Nebenstränge erweitern die Welten zwar zum Teil, sorgen aber auch höchstens für weitere drei Stunden Spielzeit. Natürlich erwartet man von einem kleinen Studio, wie es Overborder ist, keine ellenlangen Reisen, jedoch können sich einige gute Spielmecha-

niken in dieser kurzen Spielzeit nicht entfalten. Die Folge: Als ich an den Punkt gelange, an dem ich das Kampfsystem wirklich verinnerlicht habe, ist Thymesia für mich auch schon wieder vorbei. ★

THYMESIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 5 1400
GTX 950 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 3800X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑️ schöne Licht- und Nebel effekte ☑️ groteske Bosstdesigns ☑️ matschige Texturen ☑️ Levelbegrenzungen falsch ☑️ Areale alle sehr ähnlich

SPIELDESIGN



☑️ Seuchenwaffen ☑️ viele Angriffsmuster der Gegner ☑️ Kampfsystem ☑️ Talente erlauben viele Kampfstile ☑️ keine wertvollen Items

BALANCE



☑️ faire Checkpoints ☑️ angenehme Lernkurve ☑️ Gegner fordernd, aber nie unfair ☑️ kein Level-Grind ☑️ Talente lassen sich frei verteilen

ATMOSPHERE / STORY



☑️ mysteriöses Setting ☑️ angenehm düster ☑️ stimmiger Soundteppich ☑️ Erzählung bleibt dünn ☑️ Welt nur Fassade

UMFANG



☑️ Nebenmissionen erweitern Areale ☑️ viele Fähigkeiten und Seuchenwaffen ☑️ nur drei Hauptmissionen ☑️ Ende sehr abrupt ☑️ kein New Game Plus

FAZIT

Thymesia bietet ein fantastisches Kampfsystem, das sich aber durch die kurze Spielzeit kaum entfalten kann.



Die wenigen Zwischensequenzen bestehen aus animierten Bildern, die von einem Sprecher vertont werden.

