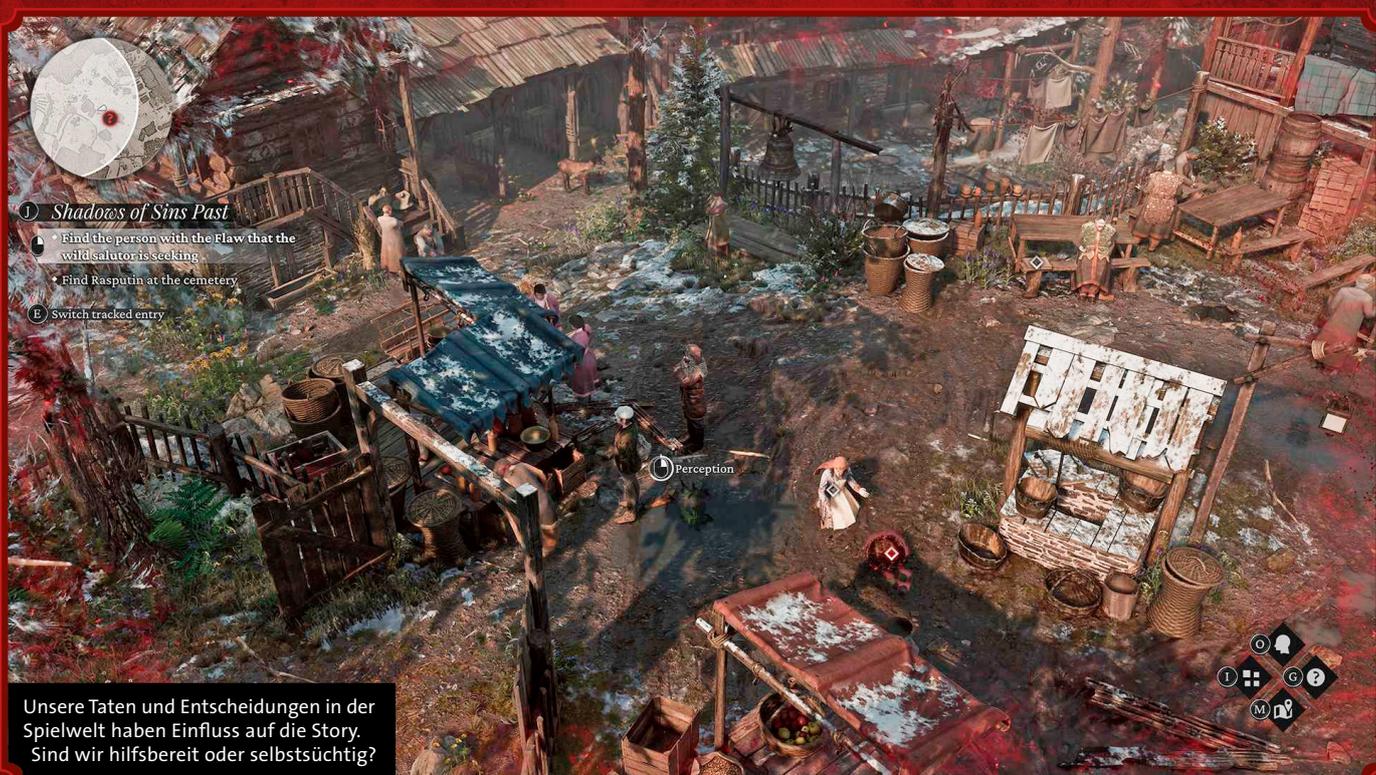


The Thaumaturge

1905 IN POLEN

Genre: Rollenspiel Publisher: 11 Bit Studios Entwickler: Fool's Theory Termin: 2023

Wir haben eine Stunde lang Spielszenen aus The Thaumaturge zu sehen bekommen: Das Spiel ist noch ungewöhnlicher, als wir vermutet hatten – und könnte eine ganz große Storyhoffnung für 2023 werden. Von Stephanie Schlottag



Stellt euch mal bitte ein Spiel vor, das The Witcher, das Antikriegsspiel This War of Mine und Pokémon miteinander kombiniert – und diesen absurden Mix richtig gut aussehen lässt. Vielleicht noch gewürzt mit einer Prise Disco Elysium und »Stranger Things«. Klingt völlig wirr? Finden wir auch. Aber das Rollenspiel The Thaumaturge wird genau das. Wir haben hinter verschlossenen Türen eine Stunde Gameplay gesehen und die Entwickler mit Fragen gelöchert. Dabei wurde ganz schnell klar: Hier kommt etwas wirklich Ungewöhnliches auf uns zu!

Wie funktioniert das?

The Thaumaturge lässt sich gar nicht so leicht in ein Genre quetschen. Wir erklären stattdessen mal, was wir mit »Mix aus The Witcher, This War of Mine und Pokémon« meinen. Das Rollenspiel ist im historischen Osteuropa des Jahres 1905 angesiedelt.

Polen ist zu diesem Zeitpunkt dreigeteilt, aber die Bevölkerung kämpft um ihre Einigkeit und Souveränität. In Russland beginnt eine Revolution. Es sind unruhige und düstere Zeiten, in denen wir unterwegs sind. Wir spielen als Wiktor, er ist ein sogenannter Thaumaturg. Ein Mensch mit übernatürlicher Begabung, der recht misstrauisch beäugt wird. Unsere wichtigste Aufgabe ist es, Salutoren zu jagen, gefährliche Geistwesen, die Menschen verfolgen. Besonders gerne heften sie sich an Personen, die durch schwere Schicksalsschläge traumatisiert sind. Gleichzeitig sind wir mit diesen Salutoren aber auch verbunden, wenn wir sie zähmen. Dann verleihen sie uns bestimmte Fähigkeiten und unterstützen uns im Kampf. Wie genau die rundenbasierten Gefechte ablaufen, erklären wir gleich, vorher fassen wir noch kurz den Anfang der Story zusammen: Die Entwickler haben uns das Intro und die ersten Spiel-

stunden im Schnelldurchlauf gezeigt. Wiktor hat den Kontakt zu seinem persönlichen Salutor verloren und sucht Hilfe bei Rasputin. Ja, dem Rasputin – historisch inspiriertes Setting, ihr erinnert euch. Zusammen mit Rasputin reparieren wir unsere mentale Bindung und unterwerfen einen zweiten Salutor. Am Ende sehen wir ein Beispiel für die schweren moralischen Entscheidungen, vor die uns The Thaumaturge stellen will: Unterwerfen wir den freien Willen einer Frau, um ihr Leben zu retten, oder lassen wir sie lieber selbstbestimmt in den Tod laufen? Hier wittern wir viel Potenzial für emotionale Momente, die Entwickler betonen auch immer wieder die Wichtigkeit der Story.

Erkunden und Detektivarbeit

Die Gameplay-Präsentation fand hinter verschlossenen Türen statt, wir dürfen euch leider kein Video auf der DVD zeigen. Schade,



Das Setting versprüht eine sehr eigene Stimmung.



Hier unterstützt uns ein frisch gezähmte Salutor gegen Schlägertypen.

nicht beurteilen, dazu müssten wir The Thaumaturge selbst spielen. Es scheint aber zumindest ein paar frische Ideen ins klassische RPG-Skill-System zu bringen.

Rundenkämpfe mit Salutoren-Strategie

Die Welt von The Thaumaturge ist oft brutal und gnadenlos. Früher oder später wird Wiktor von russischen Truppen gestellt, trifft einen feindseligen Salutor oder muss sich gegen Banditen wehren. Diese Gefechte laufen rundenbasiert ab. Wir geben nicht nur Wiktor selbst das Kommando zum Zuschlagen, sondern auch seinen gezähmten Salutoren. Während der Thaumaturg seine Fäuste sprechen lässt, haben die Geistwesen einzigartige Manöver auf Lager, zum Beispiel lassen sie Feinde ausbluten oder heilen Wiktor. Je nach Situation eignen sich andere Salutoren besser, daher können wir sie wie in Pokémon-Kämpfen nach jeder Runde austauschen.

Außerdem müssen wir uns überlegen, ob wir lieber einen schnellen oder schweren Angriff ausführen beziehungsweise einen Feind ablenken. Hier scheint einiges an taktischer Tiefe möglich. Besonders spannend ist, dass wir nicht alle Kämpfe gewinnen müssen, damit die Geschichte weitergeht. Manchmal soll eine Niederlage einen alternativen Storypfad eröffnen. Disco Elysium lässt grüßen!

Das könnte richtig stark werden

Ein Setting wie das von The Thaumaturge haben wir bisher noch nicht gesehen, der Mix aus Geisterjagd, historischen Ereignissen und emotionalem Drama hat auf jeden Fall

denn in Bewegung sieht das Spiel nochmal cooler aus, und die Geräusche der Salutoren sorgen dafür, dass sich unsere Nackenhaare aufstellen. Wiktor kann nicht nur Salutoren zähmen, sondern verfügt auch über besondere Sinne, was uns an The Witcher erinnert. Auf Wunsch markiert er zum Beispiel Spuren rot oder hebt wichtige Objekte hervor. Praktisch ist auch, dass er Emotionen oder Ausschnitte der Vergangenheit sehen kann, wenn er bestimmte Gegenstände untersucht. Das Aufspüren von Hinweisen scheint zumindest im frühen Spiel der zweite große Fokuspunkt neben der Story zu sein.

Unsere hellsichtigen Fähigkeiten steigern wir im Lauf des Abenteuers. Die sehen ein bisschen anders aus als in klassischen Rollenspielen. Es gibt vier Persönlichkeitsbereiche (sogenannte Dimensionen), die Wiktor meistern kann, zum Beispiel »Heart« und »Mind«. Die bestimmen unsere Dialogoptionen oder ob wir bei einem Objekt verborgene Hinweise aufdecken, wenn etwa Wiktors Mind-Wert hoch genug ist.

Gezähmte Salutoren bestimmen ebenfalls, wie gut wir in welchem Bereich sind, jeder gehört zu einer der vier Dimensionen und beeinflusst Wiktor. Ob das Skill-System Spaß macht oder eher verwirrt, können wir noch

das Zeug zu einem echten Story-Hit. Bleibt nur zu hoffen, dass die Geschichte wirklich so spannend wird, wie es uns die erste Stunde versprochen hat, und uns vor ausreichend knifflige moralische Fragen stellt. Wiktors Detektivarbeit darf natürlich nicht frustrieren, wenn wir den einen Hinweis einfach nicht entdecken. Laut dem Entwicklungsteam sollen solche Sackgassen aber fast unmöglich sein, weil wir wichtige Objekte ja selber hervorheben können.

Was wir in der Gameplay-Präsentation von The Thaumaturge gesehen haben, wirkt bisher interessant und durchdacht. Wir wären liebend gern direkt selbst in Wiktors Haut geschlüpft und ins 20. Jahrhundert gereist, denn diese Spielwelt sieht richtig spannend aus. Vor allem das horrorfilmwürdige Design der Salutoren hat es uns angetan. Auch wenn sie uns garantiert ein paar üble Albträume bescheren werden. Wann das Spiel erscheint, wollte oder konnte man uns noch nicht sagen. Wir rechnen optimistisch mit einem Release Ende 2023 oder Anfang 2024. ★



Die Salutoren stammen aus diversen osteuropäischen Sagenwelten und sehen teils aus wie Kreaturen aus »Stranger Things«.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Nach dem Reveal konnte ich mir unter The Thaumaturge noch nicht so wirklich was vorstellen. Und wie man den Namen genau ausspricht, wusste auch niemand aus der Redaktion (die Antwort: Jeder NPC in der Gameplay-Demo hat es anders betont). Aber nach der Präsentation bin ich Feuer und Flamme für dieses neue Rollenspiel! Die Kombi aus historischem Setting mit übernatürlichen Einflüssen und Storyfokus zieht bei mir einfach immer. Ich hoffe auf eine richtig spannende Geschichte voller Moralgrau, fieser Dämonen und komplexer Charaktere. Wenn das fertige Spiel so rund und abwechslungsreich wird, wie es die Gameplay-Demo suggeriert, dann können wir uns alle zusammen auf ein einzigartiges Rollenspiel freuen.