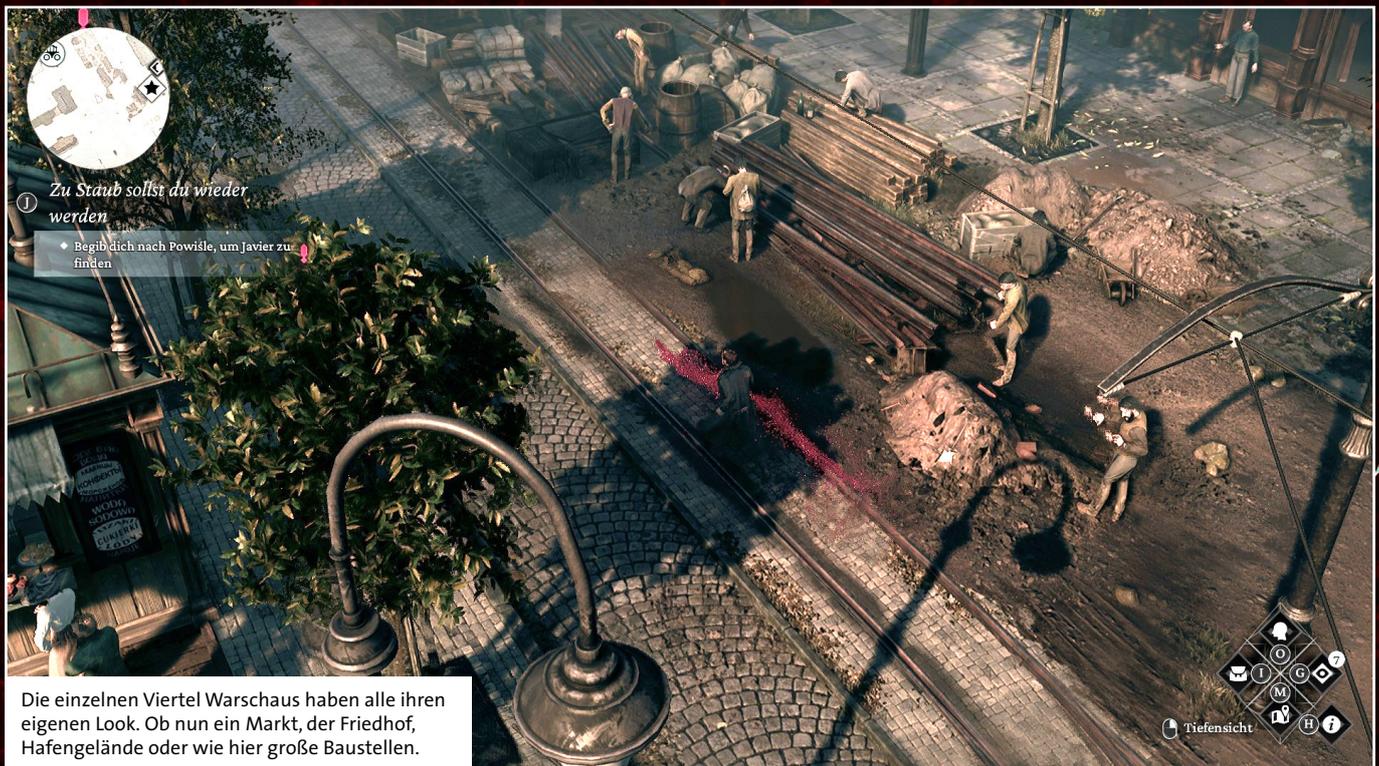


The Thaumaturge

BÖSE ZU SEIN, LOHNT SICH

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **11 Bit Studios** Entwickler: **Fool's Theory** Termin: **4.3.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Dieses Rollenspiel fasziniert nicht nur mit seinem ungewöhnlichen Setting, sondern verführt euch auch zum Lügen und Betrügen. Weil es euch dafür Dämonen schenkt. Von Alexander Bernhardt



Die einzelnen Viertel Warschaws haben alle ihren eigenen Look. Ob nun ein Markt, der Friedhof, Hafengelände oder wie hier große Baustellen.

Ein Rollenspiel mit historischem Setting, gepaart mit unheimlichen Dämonen. In der Unreal Engine 5. Eigentlich klingeln bei solchen Schlagwörtern ganz schnell die Wishlist-Glo-

cken, The Thaumaturge schaffte es kurz vor Release aber trotzdem nur auf Platz 68 der meistgewünschten Spiele auf Steam, landete also noch hinter solchen Blockbustern

wie Backpack Battles und dem Russland-DLC des Euro Truck Simulator 2. Dabei wurde The Thaumaturge zu Unrecht unterschätzt. Es bietet eine spannende Detektivstory mit weitreichenden Entscheidungsmöglichkeiten in einer interessanten Welt. Trotzdem werden vermutlich nicht alle Rollenspiel-Fans glücklich, gerade zu Spielbeginn müsst ihr die Zähne zusammenbeißen.



Finden wir genug Hinweise, können wir Figuren mit unserer Erkenntnis konfrontieren.

Sightseeing mit Rasputin

Es brodeln in Warschau. Die heutige Hauptstadt Polens ist im Jahr 1905 nämlich offiziell keine polnische Stadt, sondern eine russische. Der Zar regiert über sein Kaiserreich, großer Beliebtheit kann er sich in Warschau aber nicht erfreuen. Noch hält die Geheimpolizei Ochraza jeglichen Widerstand in Schach, aber Sozialisten planen eine Revolution, und Underground-Gangster bereichern sich an dem Konflikt. Warschau gleicht einer Zeitbombe, und wir zündeln fleißig mit. Al-



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr auf ungewöhnliche Rollenspiel-Settings steht.
- ... ihr kein Problem mit unbequemen Entscheidungen habt.
- ... ihr euch gern in Welten reinlest und jedes Detail aufsaugt

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

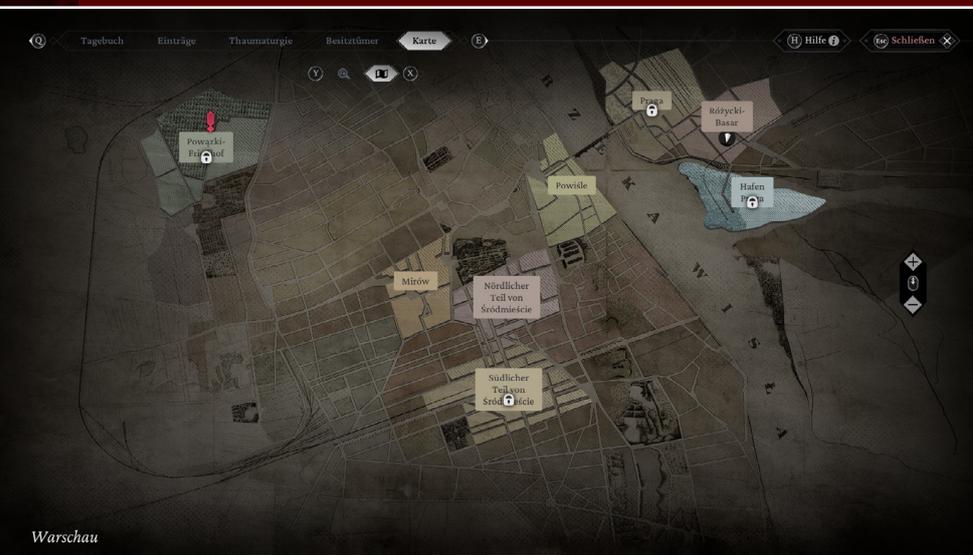
- ... euch viele Texte schnell langweilen.
- ... ihr euch wie ein echter Detektiv fühlen wollt.
- ... ihr in Spielen das Gefühl hasst, etwas verpasst zu haben.



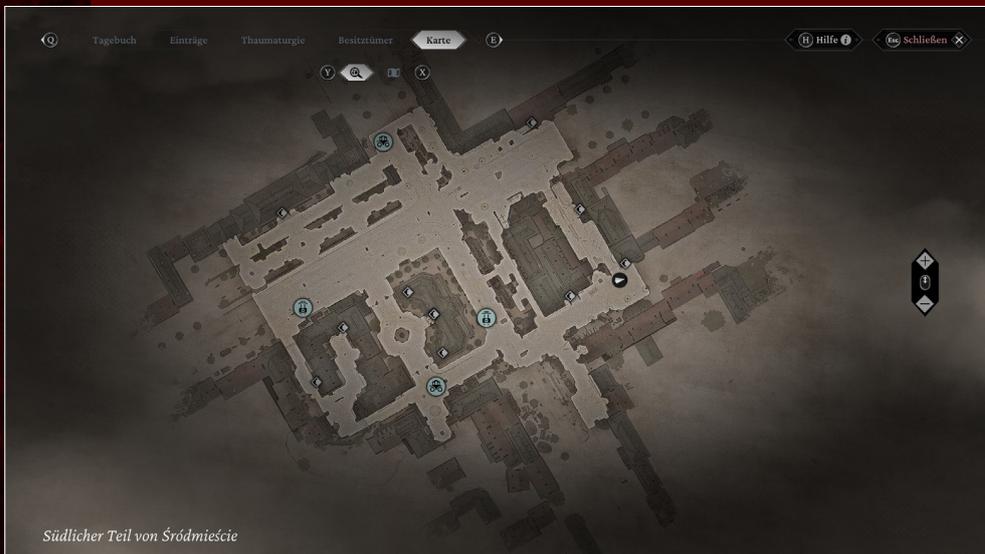
DURCH WARSCHAU



Wir bewegen uns durch die unterschiedlichen Viertel Warschau, müssen aber zwischen den Gebieten einen kurzen Ladebildschirm erdulden. Hier sind wir im Stadtteil Powisle (Teil der Innenstadt) vor einem gut besuchten Bordell.



Meistens können wir uns frei in den Gebieten bewegen, aufgrund der Hauptstory sind hier ein paar Viertel gesperrt. Die besuchen wir dann eben später.



Die einzelnen Stadtteile fallen nicht besonders groß aus, stecken dafür aber voller Details. Außerdem werden so unnötig lange Laufpassagen vermieden.

lerdings erst nach dem Prolog, der Beginn von The Thaumaturge startet nämlich in Georgien. Wir spielen Wiktor Szulski, einen Thaumaturgen auf der Suche nach Heilung. Falls ihr euch jetzt fragt, was denn bitte ein Thaumaturg ist und was das fürs Spiel bedeutet, hier eine kleine Erklärung:

- Thaumaturgen: Das sind mit anderen Worten Magier. Zum einen lesen sie die Gedanken und Gefühle, die Menschen auf Gegenständen unterbewusst hinterlassen haben. Vor allem können sie aber Geisterwesen wahrnehmen, sie an sich binden und daraufhin auch im Kampf einsetzen. Von den meisten Menschen werden Thaumaturgen verachtet und diskriminiert.
- Salutoren: Das ist der korrekte Begriff für die Geister im Spiel. Sie basieren auf realen Sagen und Legenden in unserer Welt. Freie Salutoren ohne zugehörigen Thaumaturg beeinflussen die Gefühle und Taten der Menschen in ihrer Umgebung.
- Laster: Das ist quasi eine Charaktereigenschaft, die sich im Laufe des Lebens an einem Menschen festgesetzt hat. Salutoren fühlen sich zu den ihnen zugehörigen Lastern angezogen.

Als Beispiel haben wir unsere Hauptfigur Wiktor. Er trägt das Laster »Stolz« mit sich herum, weshalb ihm der Salutor Upyr erschien. Da Wiktor Thaumaturg ist, konnte er ihn sehen und für sich gewinnen. Ein Zwischenfall hat seine Verbindung mit Upyr aber geschwächt, weshalb er nun auf der Suche nach einem Wunderheiler in Georgien ist. Dieser Jemand ist niemand geringerer als Rasputin. Der angeblich spätere Liebhaber der russischen Zarin backt im Jahr 1905 zwar noch kleine Brötchen, seine mysteriösen Heilmethoden wirken aber schon jetzt Wunder und helfen Wiktor. Gemeinsam brechen die beiden nach Warschau auf, um einen mysteriösen Todesfall aufzuklären. Nach dem starken Prolog braucht die Hauptstory zwar einen Moment, um wieder so richtig in Fahrt zu kommen, wird aber nach der Verschnaufpause von Mission zu Mission immer spannender. Gebt dem Spiel also etwas Zeit, selbst wenn die Dialoge euch manchmal mit den Augen rollen lassen.

Die Missionen führen uns nicht nur zu unterschiedlichsten Figuren, sondern auch an einige interessante Orte: Ob nun im Knast, in der Synagoge, einem Bordell, auf einer Party für die »gehobene Gesellschaft« oder, oder, oder – obwohl wir bis auf den Auftakt komplett in Warschau bleiben, liefert The Thaumaturge mehr als genug Abwechslung.

Lügen lohnt sich

Wie sich die Story letztlich entwickelt, hängt von unseren Entscheidungen ab. Und davon gibt es viele! Ja, ein paar davon sind irrelevant und führen zum gleichen Ergebnis, dienen also mehr der Atmosphäre. Aber es gibt genauso Entscheidungen, die zu richtig starken Storyabweichungen führen. Dabei stellt



Wir treffen im Spiel auch auf historische Figuren, der unheimliche Rasputin spielt die größte Rolle.

uns *The Thaumaturge* in klassischer *Witcher*-Manier vor allem vor moralische Dilemmata. Noch spannender und die große Besonderheit von *The Thaumaturge* ist allerdings, wie sich die Entscheidungen spielerisch auswirken. Denn je nachdem, wie wir als Wiktor agieren, schließen sich uns andere der acht im Spiel verteilten Salutoren an. Um ihre Macht zu erhalten, muss auch mal gelogen und betrogen werden, was wiederum Storyauswirkungen hat. Ob ein neuer Salutor in unsere Reihen kommen soll, ist entsprechend oft eine harte Entscheidung. Und es erhöht den Wiederspielwert.

Die Salutoren sind aber nicht nur in der Hauptstory zu finden, einige Nebenquests locken ebenfalls mit magischen Geistern und können auch erzählerisch mit der Kampagnengeschichte mithalten. Teilweise haben die Entscheidungen am Ende einer Nebenmission sogar Auswirkungen auf eine später folgende Quest, sogar auch Zeitungsartikel in der Stadt berichten über uns und die Geschehnisse. Warschau fühlt sich durch solche atmosphärischen Details einfach unglaublich lebendig an.

Allerdings kommt es teilweise zu leichten Logiklücken und Brüchen bei dem, was wir bereits wissen, und dem, was wir als Wiktor



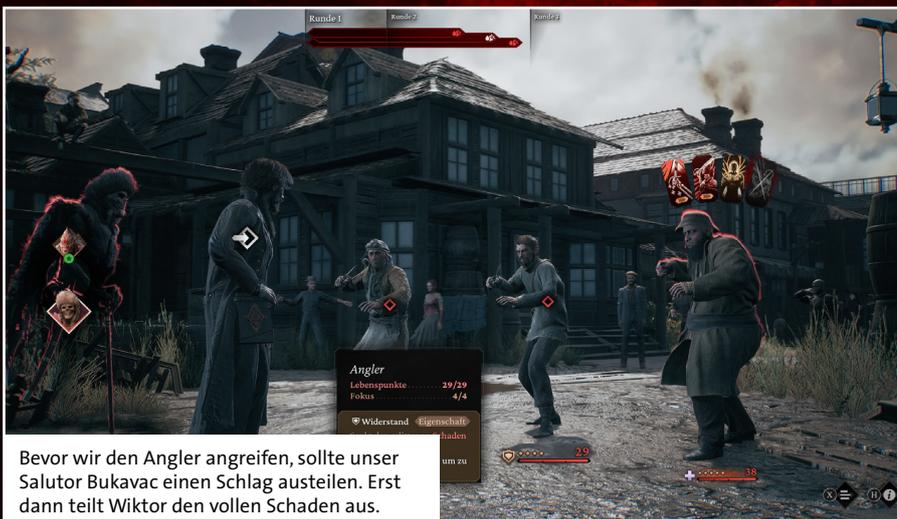
Manchmal lassen sich Mitmenschen mithilfe der Salutoren manipulieren, dann erscheint einer der Dämonen neben der Figur.

sagen dürfen. Kommen wir beispielsweise in Warschau an, finden wir optional einen Text, der uns über die Todesursache einer Figur aufklärt. In den Zwischensequenzen kurz darauf müssen wir als Wiktor trotzdem erstmal dumm fragen, wie die Person denn unter die Erde kam. Solche Vorfälle kommen zwar nur selten vor, reißen aber dennoch aus der ansonsten dichten Atmosphäre. Alle Konversationen in *The Thaumaturge*

sind übrigens auf Englisch vertont, deutsche Untertitel sind mit dabei. Die Sprecher legen einen ordentlichen Job hin, wenn auch nicht herausragend. Was da mehr auffällt, sind die recht steifen Gesichts- und Körperanimationen in den Zwischensequenzen. Dank der tollen Geschichte konnten wir aber größtenteils darüber hinwegsehen und uns auf das Gesagte konzentrieren.

Die Macht eines Thaumaturgen

Welche Entscheidungen sich in Dialogen überhaupt treffen lassen, hängt von unterschiedlichen Faktoren ab. Fast alle davon sind aber von den Fähigkeiten unseres Thaumaturgen abhängig. Hier kommt das Skill-System zum Einsatz. Unsere Skill-Punkte lassen sich auf vier Reiter aufteilen: Hand, Herz, Hirn und Zunge. Das gesamte Dasein eines Thaumaturgen bezieht sich darauf: Salutoren lassen sich in diese Reiter einordnen, Fähigkeiten im Kampf werden dort freigeschaltet, aber auch Storyhinweise sind davon abhängig. Wie anfangs kurz angerissen, können Thaumaturgen die hinterlassenen Gedanken und Gefühle an Gegenständen lesen. Die müssen natürlich erst gefunden werden, was dank der Tiefensicht unseres Thaumaturgen aber schnell erledigt



Bevor wir den Angler angreifen, sollte unser Salutor Bukavac einen Schlag austeilen. Erst dann teilt Wiktor den vollen Schaden aus.

MEINUNG

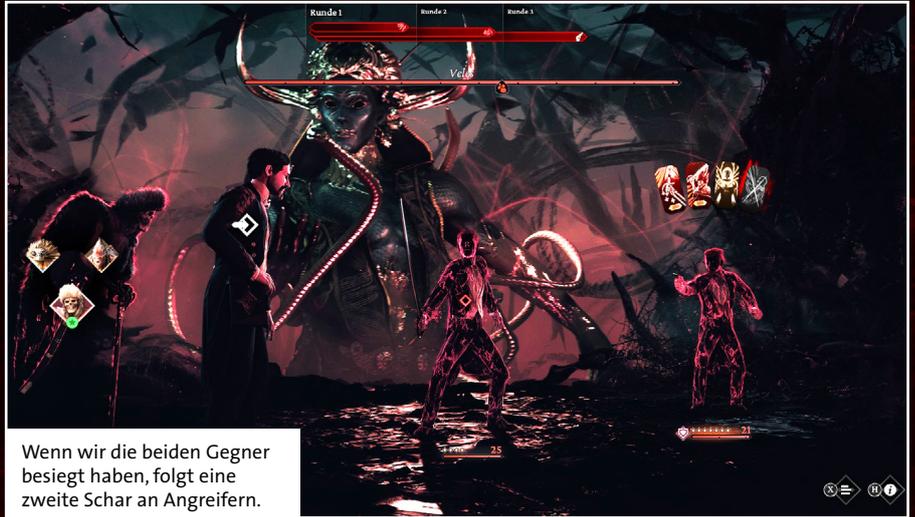
Alexander Bernhardt
@GameStar_de



Mich hat The Thaumaturge schlichtweg begeistert. Die Mischung aus historischem Setting und unheimlichen Geisterwesen ist genau mein Ding, und die spannende Story bietet mit all den Entscheidungen und den Folgen enorm viel Wiederspielwert. Dazu kommen noch die Rundenattikkämpfe, die angenehme Abwechslung zu all den Dialogen bieten. The Thaumaturge ist aber sicherlich nicht der Rollenspieltraum für alle. Trotz der Sprachausgabe muss hier viel gelesen werden, um die Welt und die Story vollkommen zu erleben. Die steifen Gesichter vermitteln nur wenig Emotionen, und rundenbasierte Kämpfe sind auch nicht jedermanns Sache. Dazu kommen noch leicht vermeidbare Ärgernisse wie die zeitbegrenzten Nebenmissionen. Wer sich davon aber nicht abschrecken lässt, sollte The Thaumaturge definitiv eine Chance geben!

ist. Per Rechtsklick lässt sich die Umgebung fast wie in einem Adventure nach spannenden Dingen »scannen«, rot leuchtende Funken verraten uns dann den Ort. Das sieht zwar sehr schön aus und hilft, dass Warschau nicht mit Icons vollgekleistert ist, führt aber gleichzeitig zum ständigen Rechtsklicken, damit wir bloß nichts Wichtiges verpassen. Und es fühlt sich dadurch irgendwann doch mehr nach Fleiß- als nach befriedigender Detektivarbeit an.

Wenn ein gefundener Gegenstand dann begutachtet wird, kann es außerdem sein, dass die versteckte Botschaft für uns noch



Wenn wir die beiden Gegner besiegt haben, folgt eine zweite Schar an Angreifern.

nicht sichtbar ist. Das hängt davon ab, ob der jeweilige Skill-Reiter schon stark genug ist. Wenn die tote Gans im Prolog die Herzstufe 3 braucht und wir nur auf Stufe 2 sind, ist es für uns nur eine tote Gans. Erst auf Stufe 3 können wir fühlen, dass die Gans aus purer Wut umgebracht wurde.

Wenn wir »falsch« gekillt haben, können wir also entweder einen leichter erreichbaren Weg für den Abschluss der Mission nehmen oder uns erst anderen Dingen widmen und später mit mehr Skill-Punkten zurückkommen. Meist ist das kein Problem und schnell erledigt, wir haben uns aber direkt nach der Ankunft in Warschau auf eine Nebenmission gestürzt, die noch – wie sich später herausstellte – deutlich zu schwer für uns war. Ab einem bestimmten Punkt mussten wir uns also vorerst anderen Dingen widmen. Einerseits reißt uns das natürlich etwas aus der Story, vor allem hat es uns aber gestresst, weil es eine nicht klar definierte Zeitbegrenzung für die Quest gab.

Haben wir aber letztlich genügend Hinweise gesammelt, schließt Wiktor automatisch eine Schlussfolgerung, mit der wir Personen konfrontieren können. Schade, hier hätten wir unseren eigenen Grips gerne etwas mehr genutzt, indem wir selbst Schlussfolgerungen ziehen wie beispielsweise in Sherlock Holmes: Crimes and Punishments.

Mit dem automatischen Ergebnis lassen sich rein theoretisch die Beobachtungen unserer Hauptfigur lediglich stumpf aufsammeln, anstatt die wirklich schön geschriebenen Texte dazu zu lesen und sich selbst darüber Gedanken zu machen. Hier verschenkt The Thaumaturge viel atmosphärisches und spielerisches Potenzial.

Wer allerdings einen hohen Skill-Wert beim jeweils nötigen Reiter besitzt, kann dafür mit genügend Hinweisen hin und wieder seine Mitmenschen manipulieren und so völlig diskussions- und gewaltfrei manche Kontroverse lösen, was sich dann wiederum sehr belohnend und rollenspielig anfühlt.



Erinnerungshorizont

- ◆ Besuche den alten Unterschlupf des Kredithais in Powiśle.

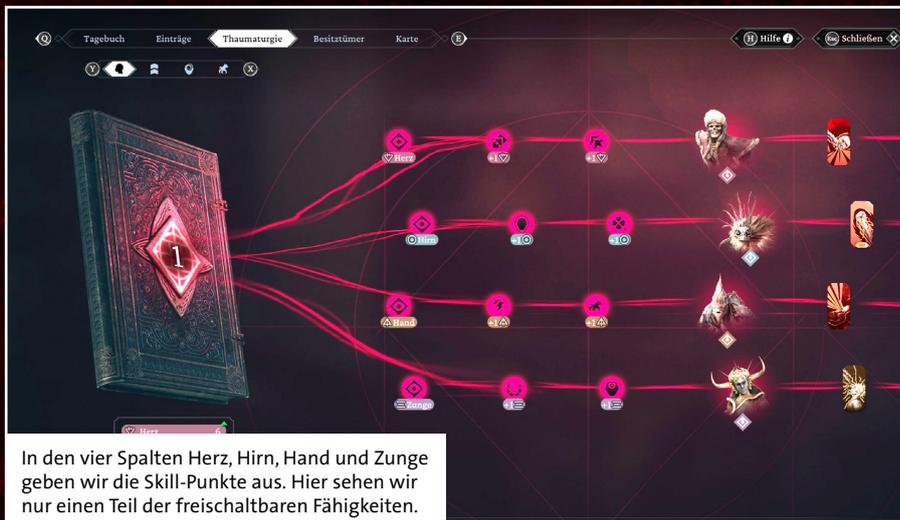
Nutzen wir die Tiefensicht, lotsen uns rote Funken zu interessanten Orten.

Die Skill-Punkte erhaltet ihr ganz unkompliziert. Zum einen klassisch durch das Absolvieren von Quests und Kämpfen und zum anderen, indem ihr mit eurer Umwelt interagiert. Es gibt Erfahrungspunkte für gelesene Zeitungen am Wegrand, Plakate, gefundene Hinweise, Aussichten, Skizzen und so weiter. Dieses Leveln durch Lesen mag nicht jedermanns Sache sein und nach Fleißarbeit klingen. Aber wer nicht gern liest, sollte ohnehin die Finger von The Thaumaturge lassen. Uns hat es angesichts der vielen kleinen und großen, aber immer interessanten Geschichten jedoch wenig gestört, wollten wir doch ohnehin sämtliche Storyschnipsel aufsaugen, die wir im Laufe der Handlung in die Finger bekommen konnten.

Rundenstrategie mit Geistern

Aber selbst im textlastigen The Thaumaturge sind Worte nicht immer eine Lösung. Dann werden Pistolen gezogen und Fäuste geschwungen, und auch unsere Salutoren machen sich kampfbereit. Die rundenbasierten Keilereien wirken auf den ersten Blick recht unkompliziert, dahinter steckt aber doch mehr Strategie, je länger wir spielen. Wir wählen Wiktors Zug und den seines Salutoren, es können nicht mehrere Geisterwesen gleichzeitig angreifen. Wiktor, aber auch jede der unheimlichen Gestalten hat jeweils vier eigene Angriffsmuster, die klug eingesetzt werden müssen. Upry beispielsweise heilt mit seinem Angriff Wiktor, während die Vogelgestalt Lelek den Fokus des Gegenübers reduziert. Ist der Fokus komplett leer, lassen sich besonders mächtige Angriffe ausführen. Zusätzlich kommen dann noch die passiven Fähigkeiten dazu, die wir im Skill-Tree freischalten. Die lassen sich mit den Aktionen von Wiktor verschmelzen und bieten eine recht umfangreiche Auswahl an Kombinationsmöglichkeiten. Drei jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade lassen uns dabei die Wahl, wie herausfordernd das Abenteuer letztlich sein soll.

Eine besondere Fähigkeit der Gegner sollte nicht ignoriert werden. So reduziert sich der Schaden, den wir an sie austeilen können, zunächst um satte 80 Prozent. Erst mit



In den vier Spalten Herz, Hirn, Hand und Zunge geben wir die Skill-Punkte aus. Hier sehen wir nur einen Teil der freischaltbaren Fähigkeiten.

dem Angriff eines bestimmten Salutoren-Typs (Herz, Hand, Hirn oder Zunge) werden diese 80 Prozent Schutz dauerhaft deaktiviert, und Wiktor kann gescheit austeilen.

Beim Unterwerfen eines Salutors gibt's außerdem einen kleinen Bosskampf. Diese Kämpfe unterscheiden sich allerdings fast nur durch die größere Anzahl an kleineren Feinden – eine verschenkte Chance.

Dennoch lockern die Kämpfe das dialoglastige Spielgeschehen unterm Strich angenehm auf und bieten genügend taktische Tiefe, ohne überladen zu wirken. Außerdem sehen die speziellen Angriffsanimationen der Salutoren wirklich schick aus! Die Geister sind generell toll designt und wirken angemessen furchteinflößend, im Kampf zeigen sie aber ihr volles Potenzial.

Für wen lohnt es sich?

Wer The Thaumaturge nur aus wenigen Videoschnipseln kennt, wird vermutlich schnell den Vergleich zur Storygröße Disco Elysium schließen. Völlig aus der Luft gegriffen ist das auch nicht, immerhin ist auch das Warschau-Abenteuer ein auf die Handlung fokussiertes Rollenspiel. Statt sich aber nur auf ellenlange Dialoge und Textwände zu verlassen, wirkt The Thaumaturge etwas massentauglicher als Disco Elysium. In The Thaumaturge wird das Geschehen mit takti-

schen Kämpfen aufgelockert, coole Animationen und komplett vertonte Dialoge helfen zusätzlich. Daher eignet sich The Thaumaturge auch ganz gut, um in das Genre erstmals reinzuschnuppern. Dennoch solltet ihr euch auf viel Text und einen sehr zähen Einstieg gefasst machen, ausgewiesene Lesemuffel werden hier jedenfalls nicht glücklich. Zeitbegrenzte Nebenquests, leichte Logiklücken und die schwachen Gesichtsanimationen sind außerdem ärgerlich, überschatten aber nicht die Stärken des ungewöhnlichen Rollenspiels in Warschau. ★

THE THAUMATURGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 10400F / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / Radeon RX580
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400F / Ryzen 5 3600
GTX 3060 / Radeon 6700 XT
32 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolles Warschau
- vertonte Dialoge (auf Englisch)
- spektakuläre Kampfanimationen
- stimmiger Soundtrack
- steife Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



- Salutoren-System
- Entscheidungen
- erkunden, reden und kämpfen
- automatische Schlussfolgerungen
- ständiges Rechtsklicken erforderlich

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Speichern und Checkpoints
- Salutoren motivieren zum Probieren
- taktische Freiheiten
- Zeitbegrenzungen

ATMOSPÄRE / STORY



- glaubhafte Figuren
- harte Entscheidungen
- unverbrauchte Spielwelt
- tolle Schauplätze
- Wiktor weiß manchmal weniger als wir

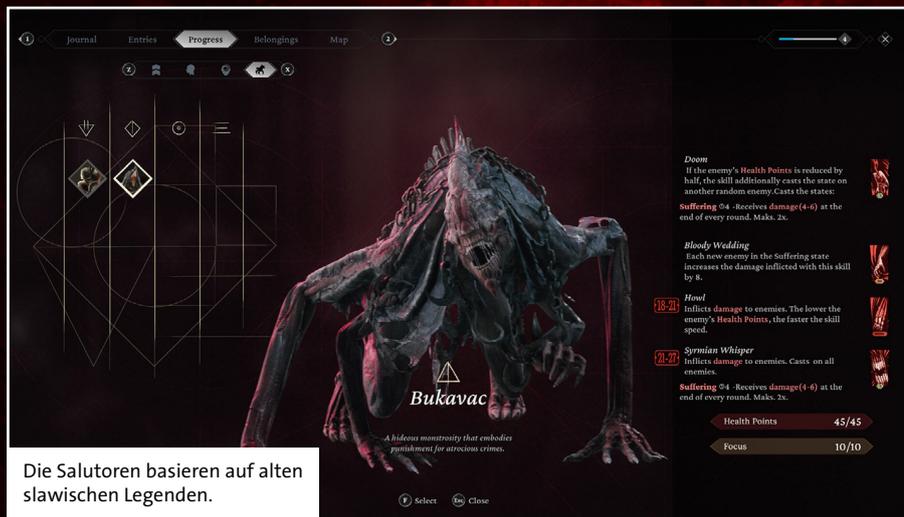
UMFANG



- 20 bis 25 Stunden
- Wiederspielwert
- umfangreicher Skilltree
- viele Details
- nach Ende lassen sich Nebenquests nicht fortsetzen

FAZIT

Innovatives Detektivrollenspiel in einer hochinteressanten Welt, in der eure Entscheidungen weitreichende Konsequenzen haben.



Die Salutoren basieren auf alten slawischen Legenden.