

Tyranny

FREIHEIT FÜR DAS BÖSE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **2016**

Obsidians neues Oldschool-Rollenspiel macht uns zum Champion des Bösen – und lässt uns mehr Freiheit als je zuvor.

Von Michael Graf

Zur Ankündigung von Tyranny schwärmt Feargus Urquhart, der Chef des Entwicklerstudios Obsidian, von der Wiedergeburt der Rollenspiele. Genauer gesagt: der klassischen, story- und gruppenbasierten Oldschool-Rollenspiele, zu deren Comeback Obsidian mit dem überragenden Pillars of Eternity maßgeblich beigetragen hat. Mit Tyranny will man diese Erfolgsgeschichte nun weiterschreiben. Das neue Rollenspiel alter Schule fußt auf der Engine von Pillars of Eternity und soll die traditionellen Obsidian-Tugenden erben: eine mitreißende Handlung, interessante Begleiter und Entschei-

dungen mit tiefgreifenden Folgen. All das wollen die Designer sogar noch ausbauen, Tyranny soll mehr Fraktionen, verzweigte Geschichten und Lösungswege als Pillars bieten. Vor allem aber krempelt Obsidian die althergebrachten Story-Verhältnisse um: Statt als Junge oder Mädel vom Lande via göttlicher Fügung zum Weltenretter emporzusteigen, verkörpern wir in Tyranny nämlich – das Böse. Und dürfen buchstäblich tun oder lassen, was wir wollen.

Fantasy trifft Fallout

Grundsätzlich spielt sich Tyranny wie Pillars of Eternity, wir steuern eine Heldengruppe, die diesmal aus maximal vier statt sechs Mitgliedern besteht. Der Look weicht von der üblichen, mitteleuropäisch geprägten Fantasy ab, laut Obsidian soll die Welt »mediterranean« aussehen – und trostloser: Der präsentierte Schauplatz, das Dorf Planesgate, wirkt wüst, kaputt, son-

nengegerbt. Da weht ein Hauch von Fallout durchs Fantasyreich. Und zwar aus gutem Grund, der klassische Endkampf zwischen Gut und Böse hat hier nämlich bereits stattgefunden – und die Bösen haben gewonnen! Die vom Krieg verheerte Spielwelt ist von den Schergen des Herrschers Kyros besetzt. Entsprechend verkörpern wir diesmal keinen Strahlemann, sondern einen Soldaten, der für das Böse gekämpft hat und nun ein hohes Amt bekleidet: Als »Fatebinder«, eine Mischung aus Bundespolizist und Schnellrichter, ziehen wir durch die Lande und überwachen Kyros' Gesetz. Wie wir es durchsetzen, bleibt uns überlassen. Wir können Fairness walten lassen – oder drakonische Strafen verhängen. »Du bist wie Judge Dredd«, scherzt der Producer Matthew Singh, »du bringst deine eigene Gerechtigkeit.«

Eine wandelbare Welt

Zum Spielbeginn erwartet uns keine klassische Charaktererstellung, abgesehen von Geschlecht und Aussehen unseres Gesetzeshüters dürfen wir erst mal nichts weiter wählen. Stattdessen beantworten wir Fragen zum Verlauf des Gut-Böse-Krieges und zur Vorgeschichte unseres Helden: Was ist wo passiert? Wie verlief diese oder jene Schlacht? Der Clou: Je nach unseren Antworten wandelt sich der Zustand der Welt, an vielen Schauplätzen soll sich die Ausgangslage drastisch



Der Look der vom Krieg verheerten Tyranny-Welt erinnert uns an Wasteland 2 oder die alten 2D-Fallouts.



Im Dorf Planesgate scharht sich ein wütender Mob um den gefangenen Tierschling.

ändern. Obsidian präsentiert das anhand des Dorfes Planesgate, das einmal die Kornkammer des Landes war: Dank starker Naturmagie umgaben die Stadt besonders fruchtbare Felder. Je nach unserer Entscheidung zum Spielbeginn gibt es nun zwei mögliche Kriegsfolgen. Erstens: Die Magiequelle ist versiegt, die Felder sind verdorrt, die Einwohner hungern. Zweitens: Die Magie wurde so sehr verstärkt, dass sie zu einer Explosion führte; im gesprengten Dorf klappt ein Graben. So sollen unsere Entscheidungen nicht nur bestimmte Schauplätze beeinflussen, sondern auch den Verlauf der Handlung: Wir stehen vor anderen Aufgaben, Charaktere reagieren anders und verfolgen andere Ziele. Ein spannendes Konzept, auch wenn es sich in der Präsentation abseits des unübersehbaren Grabens noch nicht niederschlägt. Die Lage ist nämlich in beiden Fällen gleich: In Planesgate wurde ein Häuptling der Tierschlingen gefangen genommen, die von

den Dörflern als Menschenfresser gefürchtet werden. Zurecht? Wer weiß. Der gefesselte Häuptling liegt auf dem Dorfplatz, drumherum grölt ein Mob und fordert seinen Tod. Bewacht wird er von Soldaten des »Scarlet Chorus«, einer Unterabteilung der Armee der Finsternis. Und jetzt wird's kompliziert.

Fraktion sucht Mitarbeiter

Der Scarlet Chorus ist eine der Fraktionen von Tyranny – und die spielen eine wichtige Rolle. Welche Aufgabe uns nach Planesgate führt, hängt nämlich weniger vom Zustand des Dorfes ab als davon, mit wem wir zusammenarbeiten. In der Spielwelt konkurrieren mehrere Parteien miteinander, selbst das Heer des Bösen ist in Splittergruppen unterteilt. Wie viele Fraktionen es gibt, verrät Obsidian noch nicht – die Tyranny-Website erwähnt aber weitere mögliche Mitmischer. Etwa die Magier der Tinte und Feder, einen Club intriganter Eigenbrötler, der offiziell nur



Für Zaubersprüche wie diese Blitzbombe gibt es ein eigenes Crafting-System.

nach Wissen strebt, heimlich aber seit Jahrhunderten die umliegenden Königreiche manipuliert und in Kriege treibt.

Je mehr wir mit einer Partei zusammenarbeiten, desto mehr mag sie uns – und desto mehr hassen uns ihre Rivalen. Das beeinflusst nicht nur Quests und Story, sondern sogar unseren Helden: Die Zuneigung und selbst der Hass einer Fraktion können uns einzigartige Fähigkeiten verschaffen. Unsere Story-Entscheidungen spiegeln sich also im Hauptcharakter wider! Dessen Ansehen beeinflussen wir durch unser Verhalten, etwa in Gesprächen. Der Scarlet Chorus etwa mag es, wenn wir autoritär auftreten, drohen und einschüchtern. So sind sie, die Bösen. Falls wir für den Chorus arbeiten, sollen wir den gefangenen Tierschlingen-Häuptling zu seinem Stamm zurückbringen, damit er hilft, der Kornkammer-Magie neues Leben einzuhauchen – die naturverbundenen Tierschlingen kennen sich damit aus. Der Scarlet



Überall in der Welt sollen wir auf Artefakte des großen Krieges stoßen, etwa diesen zerstörten Golem.

Chorus will nämlich, dass das Getreide wieder sprießt. Nicht um der hungernden Dörfler willen – Wen jucken diese Verlierer? –, sondern um seine Soldaten zu ernähren.

Leben und sterben lassen

Wenn wir hingegen, so Obsidian, »für eine andere Fraktion« nach Planesgate reisen, sollen wir den Tiernmenschen töten. Denn diese Anderen fürchten, dass er seinen Stamm wieder vereinen und zur Bedrohung werden könnte. Nebeneffekt: Sein Ableben würde auch die tiernmenschenhassenden Dörfler beglücken, solche kleinen Fraktionen erinnern sich ebenfalls an unsere vorherigen Taten. Wenn uns die Bauern mögen, schalten wir womöglich neue Quests frei. Das Fraktionssystem ist also ein elementarer Bestandteil des Spiels; fast alles, was wir tun, wirkt sich aus und will überlegt sein.

Zumal jede Quest mehrere Lösungswege erlauben soll, unser Vorgehen steht uns frei. Selbst wenn uns eine Fraktion einen Auftrag erteilt, müssen wir uns nicht sklavisch daran halten. Ein Fatebinder befolgt keine Befehle! Also können wir den Tiernmenschen auch abmurksen, wenn wir für den Scarlet Chorus arbeiten. Dann müssen wir eben die Folgen tragen: Die Auftraggeber kochen vor Wut, dafür jubeln ihre Widersacher. Falls wir uns an die Mission halten, führen ebenfalls mehrere Wege zum Ziel. Als uns ein Chorus-Mitglied bittet, den Tiernmenschen an der Dörflermeute vorbei zu seinem Stammesdorf zu eskortieren, haben wir die Wahl: Sollen wir Geld für den Gefallen einfordern, was unserem Ruf schadet? Oder stellen wir uns vor die wütenden Bauern und weisen sie an, das Weite zu suchen? Das gefiele dem Chorus, die mögen ja Autorität. Oder plaudern wir erst mal mit dem Tiernmenschen?

Alleskönner statt Klassen

Wenn wir's uns mit einer Gruppierung verscherzen, greifen uns ihre Mitglieder an. Womit wir uns dann wehren, bestimmen wir einfach dadurch, welche Waffen wir unseren bis zu vier Schützlingen in die Hände drücken. Denn Tyranny kennt keine festen Klassen, wie in Skyrim verbessern sich alle Fähigkeiten



Kampf dem Richter

Unser »Vorgesetzter« in Tyranny ist Tunon der Richter (Bild), der als Justizminister – oder, wie man hier sagt, »Archon des Rechts« – über die Aktionen der Fatebinder wacht. Wir verwetten ein paar Goldstücke, dass wir dem Schiri irgendwann im Kampf gegenüberstehen, zumindest in manchen Storysträngen. Wer so einen Badass-Kampfstab schwingt, muss ein Zwischengegner sein.

durch Gebrauch und lassen sich beliebig kombinieren. Wenn wir einen Zauberer mit dem Streitkolben zuhauen und Eiszapfen werfen lassen, dann züchten wir uns eben einen frostigen Kampfmagier. Oder wie wär's mit einem heilenden Schleicher, einem bogenschießenden Druiden? Nur zu vielgeisig sollten wir nicht fahren, sonst können wir am Ende alles ein bisschen, aber nichts wirklich gut. Auch aktive Fähigkeiten hängen dabei von der Ausrüstung ab: Ein erfahrener Krieger, der einen Schild trägt, kann damit Gegner schlagen, um sie zu betäuben.

Viele Gefechte sollen sich allerdings vermeiden lassen – per Dialogoption. Krieger mit hohem »Athletik«-Wert können Gegner beispielsweise einschüchtern, damit sie die Beine in die Hand nehmen. Ob wir jemanden überreden können, zeigt Tyranny nicht mit einer vagen Chance, sondern in harten Zahlen. Zum Beispiel braucht's 25 Punkte in »Wissen«, um einem Informanten Geheimnisse zu entlocken. Falls wir einen Kampf abwenden, verbessern sich nicht nur die Rede-, sondern auch die Waffentalente unserer Helden. Pazifisten sollen später nicht plötzlich als schwachbrüstige Plappermäuler vor einem schweren Pflichtkampf stehen. Das ist »unrealistisch«, aber gut für die Balance.

Im Gefecht spielen diesmal auch die Beziehungen zu unseren Begleitern eine Rolle: Wenn wir uns gut mit unseren Kampfgenossen verstehen (etwa, weil wir ihnen bei einer Quest geholfen haben), dann schalten wir

spezielle Kombomanöver frei. Beispielsweise schleudert unser Haudrauf die Bogenschützin in die Luft, damit sie die Gegner von oben mit einem Pfeilhagel eindecken kann. Außerdem dürfen wir per Magie-Crafting eigene Zauber basteln. Wie genau, verrät Obsidian noch nicht, zeigt jedoch schon mal ein Ergebnis: einen Blitzball, der von Wänden abprallt. Und den feuert kein Magier ab, sondern ein Krieger. Sei's bei der Story oder beim Charactersystem: Freiheit wird bei den Bösen eben großgeschrieben. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Moment mal, dachte ich beim ersten Blick auf Tyranny, das sieht ja aus wie der kleine Bruder von Pillars of Eternity. Tyranny hat jedoch genügend eigene Ideen, um sich vom Pillars-Erbe zu lösen: Falls es wirklich immer mehrere Dialogoptionen und Lösungswege gibt, falls sich die Welt durch die Anfangsentscheidungen wirklich spürbar verändert und falls die Fraktionswahl die Handlung wirklich beeinflusst – dann wird Tyranny eine Riesenstärke entfalten: Es wird sich wie **mein** Abenteuer anfühlen, weil **ich** bestimme, wie's verläuft. Und dann wäre da noch die freie Charakterentwicklung, die mochte ich schon bei Elder Scrolls. Wie soll ich denn sonst meinen schlösserknackenden Feuerschleichpaladin basteln?

Allerdings steht oben noch oft »falls«, vieles ist bislang nur ein Versprechen. Klar, die Tiernmenschen-Mission klang interessant, aber sie war nur ein kleiner Ausschnitt aus einem – hoffentlich – umfangreichen Rollenspiel. Ob Obsidian dieses Niveau hält oder gar ausbaut? Die Entwickler verdienen zumindest einen Vertrauensvorsprung, sie haben mit Fallout: New Vegas und nicht zuletzt Pillars of Eternity bewiesen, dass sie fantastische Geschichten erzählen können. Ich bin guter Dinge, dass Tyranny mit seiner Variabilität eigene Akzente setzen wird. Spontan schade finde ich nur die geschrumpfte Gruppengröße. Aber hey, dafür darf ich böse sein, richtig böse! Nicht, dass ich das, äh, wollte. Natürlich nicht.



Wie in Pillars of Eternity laufen die Kämpfe in pausierbarer Echtzeit ab. Neu sind die Kombos, bei denen zwei Charaktere zusammenarbeiten.