



Tyranny

WAHL DER QUAL

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

Tyranny soll der böse Bruder von Pillars of Eternity werden. Wir haben Obsidians Rollenspiel ausprobiert und herausgefunden, warum sich auch gutherzige Paladine drauf freuen dürfen. Von Heiko Klinge

Tyranny ist kein Rollenspiel, das seinen Zauber auf den ersten Blick entfaltet. Wer nicht genau hinschaut, der mag das neue Projekt von Obsidian lediglich für einen seichteren, kleineren Ableger des famosen Pillars of Eternity halten. Es sieht fast genauso aus, wirkt mit seinen flott inszenierten Kämpfen aber deutlich simpler und soll laut den Entwicklern schneller durchgespielt sein.

Also nur ein kleines Zwischenprojekt, bis Pillars of Eternity 2 erscheint? Weit gefehlt, wie uns Projektleiter Brian Heins im Vorgespräch beim Anspieltermin erläutert: »Das kam wohl bei vielen falsch rüber. Tyranny wird ein richtig großes Rollenspiel und genau das liefern, was man von einem Obsidian-Titel erwartet. Unser Baby ist schon seit zweieinhalb Jahren in Entwicklung, aktuell sitzen über 40 Kollegen dran.« Höchste Zeit also, uns einen eigenen Eindruck davon zu machen, was genau das Besondere an Tyranny ist. Also erobern wir eine Burg. Oder verteidigen sie. Oder verraten unseren Auftraggeber.

Kürzer, aber mehr Wiederspielwert

Ja, Tyranny wird kürzer werden als Pillars of Eternity. Brian Heins veranschlagt rund 25

Stunden, wenn wir strikt der Hauptstory folgen. Aber mindestens 50 Stunden, falls wir alles erkunden und sämtliche Nebenbeschäftigungen mitnehmen wollen. Diese Schätzungen gelten jedoch wohlgermerkt nur für ein einmaliges Abenteuer. Tyranny will neue Rollenspiel-Maßstäbe in Sachen Entscheidungsfreiheit und Wiederspielwert setzen. So soll es zwar »nur« rund 90 unterschiedliche Areale geben (Pillars of Eternity hatte circa 150), davon werden wir aber lediglich maximal 70 in einem Spieldurchgang zu sehen bekommen – je nachdem, wie wir uns im Verlauf der Geschichte entscheiden.

Die Ausgangssituation bleibt freilich stets gleich: Die böse Imperatorin Kyros hat die Fantasy-Lande der »Tiers« (zu Deutsch: die Ebenen) mit einem grausamen Krieg überzogen und gewonnen. Wir spielen eine Mischung aus Gesetzeshüter und Richter, der nach Kyros' Willen im nahezu komplett zerstörten Reich für Recht und Ordnung sorgen soll. Die Interpretation dieser Aufgabe bleibt komplett uns überlassen und wird den Verlauf des Abenteuers maßgeblich verändern.

Eine Frage von Angst und Respekt

Diese Einflussnahme auf Welt und Story beginnt bereits bei der Charaktererstellung. Hier bestimmen wir nämlich nicht nur das Aussehen unseres Helden, sondern auch dessen Vorgeschichte und Rolle im vergangenen Krieg. Wie verlief eine Schlacht? Was ist wo passiert? Abhängig von unseren Antworten sollen sich Questketten, Charakterbeziehungen und Schauplätze ändern. Tyrannys Fokus auf Entscheidungen geht so weit, dass diese sogar die Fähigkeiten unserer vierköpfigen Heldengruppe definieren. So schalten wir Skills unter anderem dadurch frei, dass wir uns bei einer Fraktion einen bestimmten Ruf erarbeiten, der in Favor (Gunst) und Wrath (Zorn) gemessen wird. Das Verhältnis zu unseren Mit-Abenteurern misst Tyranny mit Respekt und Angst. Wenn wir gewisse Angst- oder Respektwerte erreichen, schaltet das Kombo-Skills mit dem jeweiligen Kollegen frei. So wirft unser Haudrauf einen Gegner zu Boden, damit Kollege Speerkämpfer ihn aufspießen kann.

Tyranny verabschiedet sich damit komplett von der klassischen Charakterplanung eines Pillars of Eternity – statt mit jedem Levelaufstieg die gewünschten Werte zu erhöhen, bestimmen unsere Handlungen auch die Entwicklung unseres Helden. Konsequenterweise verbessern sich deshalb auch alle klassischen Fähigkeiten wie in Skyrim durch Gebrauch und lassen sich beliebig kombinieren. Wer bevorzugt schwere Rüstungen trägt und mit Feuerzaubern um sich wirft, steigert automatisch die entsprechenden Werte.

Burgeroberung im Auftrag des Bösen

Erster Demo-Anlauf, die Helden befinden sich auf Stufe 5, haben also schon einige Abenteuer hinter sich: Unser Magier erreicht den äußeren Belagerungsring und wird dort von »Fifth Eye« begrüßt, dem Anführer einer



Eine Bürgerstürmung, zig Entscheidungen: Ob nun aber der Scarlet Chorus das Burgtor per Blutmagie zerstört (links) oder die Disfavored eine Mauer mit Erdmagie zum Einsturz bringen (rechts), macht spielerisch keinen großen Unterschied.



Ein Beispielgefecht: Ausgewählt ist unser Druiden Lantry **1**. Über seinem Kopf sehen wir nicht nur den Gesundheitszustand, sondern auch, wie lange er noch für seinen aktuellen Zauber braucht. Der Kreis **2** zeigt wiederum die Reichweite des nächsten Skills an. Zwei unserer Nahkämpfer nehmen einen Gegner in die Zange **3**, weiße Linien markieren das anvisierte Ziel. Im Charakterfenster **4** behalten wir nicht nur den Überblick über sämtliche Skills samt Cooldowns, sondern bekommen auch Charakterwerte und aktive (De-)Buffs angezeigt. Mittels der Leiste links **5** wechseln wir den Helden.

Söldnerarmee namens Scarlet Chorus, die für Kyros eine Zitadelle erobern soll, in der sich die »Oathbreaker« genannten Rebellen verschanzt haben. Der Plan: Direkt durchs Haupttor brechen. Das Problem: Rebellenmagier, die das Tor mit einem Versiegelungszauber schützen. Also sollen wir die Mauern auf der Westseite der Burg erklimmen, hinterrücks die Magier erschlagen und so den Weg für die Hauptarmee freimachen.

Direkt vor der Mauer entbrennt das erste Gefecht gegen die Verteidiger. Die pausierbaren Echtzeitkämpfe funktionieren grundsätzlich genau wie in Pillars of Eternity, sehen aber zum einen dank schickerer Animationen und Zaubereffekte viel hübscher aus und spielen sich zum anderen spürbar flüssiger. So gibt's kein »Friendly Fire« bei Flächenzaubern mehr, Helden wechseln bei waffenbasierten Skills automatisch die Ausrüstung, und das Schlachtgeschehen ist dank zahlreicher Bildschirmanzeigen deutlich besser lesbar – egal ob aktive Buffs, Reichweiten oder Fähigkeiten-Coldowns. Am besten gefällt uns aber das im Spiel integrierte Wiki: Wer bei Scarlet Chorus, Oathbreaker, Kyros and Co. nur noch Bahnhof versteht, der klickt in Dialogen und Menüs auf den unverständlichen Begriff und landet im Lexikoneintrag.

Zwei Armeen, zig Möglichkeiten

Derart gut informiert ist der Kampf ein Kinderspiel. Wir klettern über die Mauer und lehren die Rebellenmagier, dass man uns besser

nicht aufhalten sollte. Unsere Verbündeten brechen durchs Tor, sind aber nicht die einzigen Invasoren. Wir werden von der rivalisierenden Söldnertruppe der »Disfavored« überrascht, die ebenfalls die Burg stürmen. Den folgenden Dialog-Disput zwischen den Söldneranführern könnten wir entschärfen. Aber wir halten lieber die Klappe, lassen die Situation eskalieren und nutzen das folgende Gemetzel, um unbemerkt in den Bergfried zu gelangen. Dort stellen wir endlich die Rebellenanführerin Tarkis Arri. Der folgende Endkampf ist deutlich härter als die vorheri-

gen Scharmützel, bereits auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden müssen wir ständig pausieren, unsere Kämpfer umpositionieren und geschickt deren Fähigkeiten kombinieren, um den erstaunlich clever agierenden Gegnern Herr zu werden. Obwohl wir nur vier Helden managen müssen, wirken die Gefechte in unserer Demo entgegen unseres ersten Eindrucks sogar noch einen Tick taktischer als in Pillars of Eternity, weil wir vor allem gegen menschliche Feinde kämpfen, die ebenfalls fleißig Buffs und Fähigkeiten einsetzen.



Tyranny sieht in Bewegung schick aus. Vor allem die Zaubereffekte machen richtig was her.

Verrat ist auch eine Lösung

Als unsere Verbündeten vom Scarlet Chorus eintreffen, liegen alle Rebellen bereits im Staub. Wir können jetzt entweder das Lob von Anführer Fifth Eye annehmen und ihm die Festung übergeben, ihn beleidigen oder die Festung für uns beanspruchen. Die Folgen unserer Entscheidung lässt Tyranny bewusst im Unklaren. Wir entscheiden uns für die Beleidigung ... und werden einfach ebenso gut gelaunt wie ausführlich zurückbeleidigt – Tyranny ist in bester Obsidian-Tradition ein sehr textlastiges Rollenspiel. Als Ergebnis der gelöststen Quest erhöht sich sowohl unsere Gunst beim Scarlet Chorus (Job erfüllt) als auch bei den Disfavored (nicht in Kampf eingemischt), wohingegen die Rebellen von unseren Taten weniger begeistert sind. Als wir uns gerade entspannt zurücklehnen wollen, fängt unser Hauptheld plötzlich an zu schweben und zu leuchten – genau der richtige Cliffhanger, um den ersten Demo-Anlauf angemessen zu beenden.

Andere Fraktion, ähnlicher Questverlauf

Beim zweiten Versuch spielen wir einen Bogenschützen, dieses Mal allerdings auf Seiten der Disfavored. Statt im Westen befinden wir uns jetzt auf der Ostseite der Burg. Statt das Tor zu durchbrechen, lautet der Plan nun, eine Mauer einstürzen zu lassen. Ja, dabei erkunden wir andere Bereiche der Burg und bekommen es auch mit anderen Gegnerkonstellationen zu tun. Am Vorgehen ändert sich bei Eroberung Nummer 2 aber enttäuschend wenig: Feinde vor der Mauer plätten, Mauer erklimmen, Magier im Innenhof besiegen, Konflikt mit den Söldnerrivalen lösen, Bergfried stürmen, Rebellenanführer besiegen. Selbst viele Dialogoptionen bleiben identisch.

Spannend wird's erst, als wir im abschließenden Gespräch die Zitadelle für uns beanspruchen. Denn damit machen wir die Disfavored unwiderruflich zu unseren Feinden. Die Folgen bekommen wir jedoch nicht mehr zu sehen, auch der zweite Demo-Durchgang endet im leuchtenden Schwebезustand.



Wir bekommen neue Gesprächsoptionen, falls unser Held bestimmte Charakterwerte hat.

Doch nicht so böse wie gedacht?

Demo-Durchgang Nummer 3 deutet zumindest an, dass wir durchaus mehr erwarten dürfen, als uns einer von zwei Söldnerarmeen mit identischem Ziel anzuschließen. Denn dieses Mal beginnen wir die Quest mit einem Nahkämpfer im Innenhof der Burg. Und zwar als Partner der Rebellen! In Tyranny starten wir also zwar auf Seiten des Bösen, können unsere Herrin aber auch verraten und zu einem der »Guten« werden. Wobei »gut« auch hier eine Frage der Perspektive ist. Der Dialog mit Rebellenanführerin Tarkis Arri deutet nämlich an, dass wir versucht haben, einen Krieg innerhalb der Reihen der Eroberer anzuzetteln.

Und ja, es ist tatsächlich spannend, sich plötzlich auf Seiten derjenigen zu befinden, die wir in den zwei vorherigen Demo-Durchläufen noch besiegen wollten. Den Verlauf der Belagerung können wir dennoch nicht grundlegend ändern. Sowohl Mauer als auch Burgtor gehen trotz unserer aufopferungsvollen Verteidigung zu Bruch, auch die Erstürmung des Bergfrieds durch den Scarlet Chorus können wir nicht verhindern. Aber immerhin retten wir die Rebellenanführerin und töten stattdessen den Söldner Fifth Eye.

Außerdem spannend: Anschließend können wir immer noch unsere Allianz mit dem Widerstand brechen – Fraktionszugehörigkeiten sind also nicht unumstößlich. So oder so endet alles ein drittes Mal mit Schweben und Leuchten unseres Hauptcharakters, bestimmte Story-Schlüsselmomente sind also fest vorgegeben. Obsidian verspricht aber, dass es viele unterschiedliche Enden geben wird. Auf jeden Fall will man auch hier vieles anders machen als in Pillars of Eternity. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es ist mir ein wenig peinlich, aber ich kann in Rollenspielen einfach nicht böse sein. Zig Schandtaten habe ich ausprobiert, mich dann aber anschließend geschämt, einen Spielstand geladen und mich wieder als gutherziger Paladin profiliert. Deshalb gehörte ich zu denjenigen, die von Tyrannys »Sei der Böse!«-Idee anfänglich nur wenig begeistert waren. Umso schöner nun die Überraschung, dass ich das Böse auch verraten kann. Das ungewöhnliche Szenario von Tyranny hat in der Demo definitiv Lust auf mehr gemacht, zumal die Dialoge ebenso gut geschrieben waren wie im diesbezüglich meisterhaften Pillars of Eternity. Etwas enttäuscht hat mich dagegen, wie wenig sich die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten während der Burgeroberung letzten Endes auf deren Ablauf ausgewirkt haben. Das kann allerdings auch daran liegen, dass es lediglich eine unglücklich gewählte, da sehr kampflastige Demo-Quest war. Jede Menge Spaß hatte ich dennoch, vor allem, weil sich die Gefechte überraschenderweise nicht nur flüssiger und nachvollziehbarer, sondern auch taktischer spielen als in Pillars of Eternity. Wenn Story und Entscheidungsfreiheit ihr Potenzial in anderen Quests noch besser entfalten können als in der Demo, dann könnte Obsidian mit Tyranny tatsächlich eine weitere Rollenspiel-Großtat auf der Pfanne haben.



Wenn uns die Kameraden genug fürchten oder respektieren, schalten wir mächtige Kombos frei.