

Tyranny

# DAS BÖSE IST RICHTIG GUT!



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
für Story

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **10.11.2016** Sprache: **Deutsch (englische Sprachausgabe), Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **42 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

## Alte Schule in neuen Schläuchen: Dieses hervorragende Rollenspiel schickt Sie in den Krieg um eine mittelalterliche Fantasy-Welt. Ar- meen, Zivilisten, Banditen – jeder zerrt an Ihnen. Auf wessen Seite schlagen Sie sich?

Von Martin Deppe

Unser Leben steckt voller Entscheidungen. Manche wirken sich sofort aus, und wir wissen schon vorher, wie genau. Andere



Martin Deppe  
@GameStar\_de

Bisher war ich ja eher Verfechter von Divinity: Original Sin als von Pillars of Eternity – weil mir bei Larions Rollenspiel einfach das Kampfsystem besser gefällt. Doch jetzt schafft es Obsidian, mich mit den ausgeklügelten Fraktionen und den glaubhaften Folgen meiner Taten zu packen. Der »Psychotest« hat mich zuerst noch irritiert, weil viele unbekannte Parteien und Namen genannt werden. Aber hey, so hat Game of Thrones schließlich auch angefangen!

Doch nach einer kurzen Aufwärmphase war ich mittendrin im Geschehen, im Quatschen und Kämpfen. Es ist mal was anderes, von einem Spiel nicht nur simple, digitale Entscheidungen wie A oder B vorgesetzt zu bekommen, sondern auch C, D, E und F, aber nur dann, wenn ich schon bei G war. Solche Freiheit macht Tyranny zu einem echten ROLLENSpiel!

wiederum zeigen erst viel später ihre Folgen – und dann umso heftiger. Zum Beispiel vor dem Traualtar: Wer da »Nö, ich will doch nicht!« antwortet, erlebt die Folgen sofort. Die Reputation bei allen Anwesenden purzelt ins Bodenlose, unser Schuldenberg beim Ex-Schwiegerpapa in spe steigt. Und wer brav »Ja, ich will!« antwortet, kriegt einen kleinen Instant-Reputationsschub – findet sich aber womöglich Jahre später mit einem doppelt so schweren, tyrannischen Partner in Jogginghose auf der Couch wieder. Man weiß es vorher halt nicht!

Obsidians Rollenspiel Tyranny ist da ähnlich – und das macht es so spannend und nachvollziehbar. Hier sind wir in der mittelalterlichen Fantasy-Welt Terratus als sogenannter Schicksalsbinder unterwegs. Wir vertreten den gottgleichen Herrscher Kyros, der zwei Heere losgeschickt hat, um einen Aufstand niederzuwerfen. Doch die beiden Armeen könnten unterschiedlicher nicht sein: Auf der einen Seite die Legion der »Geschmähten«, bestens ausgebildet und bewaffnet, diszipliniert, stolz auf ihre Traditionen. Auf der anderen der chaotische Haufen des Scharlachroten Ordens, der seine besiegten Gegner zwangsrekrutiert und dadurch immer größer wird, während die Legion Nachwuchssorgen hat.

### Psychotest

Doch bevor wir überhaupt in Tyranny einsteigen, warten schon die ersten tiefgreifenden Entscheidungen. Beim Basteln unseres Charakters herrscht nämlich kein Klassenzwang à la »Du bist jetzt Jäger und super mit dem Bogen, aber zu schlapp zum Großschwert-Schwingen«. Stattdessen gibt's acht Archetypen, vom redegewandten Diplomaten bis zum nahkampfstarken Ex-Gladiator. Aber selbst diese Vorgaben sind nur grob, wir

können uns zum Beispiel als Kampfmagier auf Speer und Schild spezialisieren, aber gleichzeitig auch auf Frostzauber. Dadurch wird unser Held zum Kampfmagier, der mit dem Zauberstab aus der Distanz zuschlägt. Oder mit dem Wurfspieß. Oder mit Speer und Schild in den Clinch geht. Oder alles in einem Kampf? Das geht einfach, denn wir dürfen jederzeit das Waffenset wechseln. Wir können unserem Recken später aber ebenso ein Schwert in die Hand drücken oder einen Bogen. Denn der Umgang mit Zaubern, Klingen und Co. bringt Erfahrung im entsprechenden Bereich, die Werte werden immer besser. Solche freien Klassensysteme kennen wir zwar auch aus anderen Rollenspielen. Die Elder-Scrolls-Reihe macht es zum Beispiel recht ähnlich.

Aber Tyranny legt beim Charakterformen noch einen Zahn zu. Bevor's richtig losgeht, können wir uns optional durch einen Multiple-Choice-Psychotest klicken, der uns durch unsere Vorgeschichte im Krieg führt. Weil die beiden Armeen so zerstritten sind, kommen sie im Kampf gegen die Rebellen einfach nicht aus den Puschen, und wir stehen sozusagen zwischen den Fronten. Wo ungefähr, das legen unsere Antworten im Psychotest grob fest: Wem sollen wir die besten Eisenwaffen geben? Sollen wir eine Stadt durch Sturmangriff, Sabotage oder ein Feuer erobern? Wir wählen Feuer, lernen dadurch sofort einen Zauber – aber die Entscheidung wirkt sich später noch anders aus. Denn wie bei unserem Jogginghosen-Beispiel hat nicht jede Antwort unmittelbare Folgen.

### Viel Text, viel Klasse

Wenn Sie bis hierhin gelesen haben, erfüllen Sie schon eine wichtige Voraussetzung für Tyranny. Das Spiel fährt nämlich sehr viel, gut geschriebenen (und übersetzten!)



Die Echtzeitkämpfe lassen sich jederzeit pausieren. Auf Wunsch halten sie auch automatisch an, etwa wenn eine Waffe keinen Schaden anrichtet.



Lesen, lesen, lesen: Die zahllosen, klasse geschriebenen Dialoge, Monologe und Hintergrundinfos erfordern unsere volle Aufmerksamkeit.

Text auf. Dauernd verhandeln wir mit Anführern, Zivilisten, Rebellen und anderen NPCs. Wer richtig in die vielen Nebengeschichten und das Universum von Terratus eintauchen will, der muss lesen, lesen, lesen. Wer ungerne liest, wird mit diesem Spiel nicht warm! Zwar gibt's auch sehr gut vertonte englische Sprachausgabe, die wird allerdings nur sehr sporadisch eingesetzt. Klasse: Viele Schlagwörter sind verlinkt, sodass wir per Klick mitten in einem Dialog schnell nachschauen können, wer eigentlich dieser X ist, von dem unser Gegenüber gerade erzählt.

Bei den Dialogen will jede Antwort wohlüberlegt sein: Während ein Legions-Offizier unserem zackigen Gruß wohlwollend zur Kenntnis nimmt, müssen wir einem Unterführer der Scharlachroten schon mal ein paar Zähne ausschlagen, damit unser Ansehen steigt – und wir obendrein respektvoll ein Schwert geschenkt kriegen. Je nach unseren Skills können wir sogar spezielle

Antworten geben: Listige Charaktere lügen, athletische drohen, gelehrte Helden protzen mit Wissen. Dadurch kassieren wir sogar wie im Kampf Extra-Erfahrung bei der eingesetzten Fähigkeit. Doch so verlockend das ist, sollten wir die Spezial-Antwort genau abwägen, denn schnell ist für die paar zusätzlichen XP unser Gegenüber stinksauer.

#### Jede Wahl hat Konsequenzen

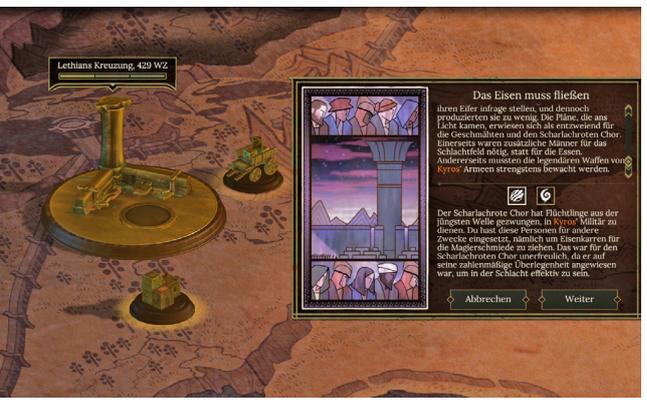
So, das waren die Entscheidungen mit Sofort-Folgen. Aber oft erleben wir erst viel später, ob unsere Wahl klug war. Zum Beispiel, als wir eine Rebellin besiegen: Sollen wir sie umbringen? Das findet die Legion klasse. Zwangsrekrutieren? Das mag der Orden. Laufen lassen? Dann halten uns beide für Weicheier. Also machen wir einen Deal mit der Dame und schicken sie als Undercover-Agentin zu den Rebellen zurück. Das finden die beiden Armee-Vertreter zwar so leichtsinnig wie doof. Doch viel später tref-

fen wir unseren Maulwurf vor einem Kampf wieder – und die streckt einen Mitstreiter nieder, was uns das Gefecht erleichtert.

Und immer, immer wieder stoßen wir auf die Folgen unserer Psychotest-Antworten. Mal sind es nette Details, etwa wenn uns ein Soldat mit »Feuerentfacher« anspricht, weil wir ja die eine Stadt ausgeräuchert haben. Mal treffen wir eine Meisterschmiedin, die sich gerne daran erinnert, wem wir damals die Eisenwaffen zugeschustert haben. Als Dank kriegen wir einen Rüstungsbonus gegen Elementarschäden. Aber auch umgekehrt wird ein Schuh daraus: Da können wir die einzige Brücke zu einer Stadt nur mit Gewalt betreten, weil der lokale Söldner-Boss eine unserer Start-Entscheidungen eher suboptimal fand. Einige unserer Test-Antworten verschließen uns anfangs sogar komplette Schauplätze, während andere Entscheidungen im Spiel zusätzliche kleine Abschnitte freischalten können.



Erkunden, entdecken, shoppen – auch jenseits der Kämpfe und Gespräche ist in Terratus immer was zu tun.



Im »Psychotest« (links) haben wir der Legion wertvolle Eisenwaffen zugesprochen. Später bekommen wir dafür einen Bonus (rechts).



**Leertaste rettet Leben**

Aber keine Sorge, Sie wühlen sich nicht nur durch ausufernde Dialoge. Zum einen sollten Sie die einzelnen Schauplätze der Spielwelt gut erkunden. Per gedrückter Tab-Taste lassen sich Fässer und Kisten mit oft nützlicher Beute hervorheben, für gut versteckte Gegenstände ist hingegen Schleichen oder ein hoher List-Wert erforderlich. Zum anderen gibt's schön viele Kämpfe. Die bestreiten wir in pausierbarer Echtzeit: Entweder halten wir das Spiel per Leertaste an, um die Lage zu begutachten und Befehle zu geben, oder bestimmen im Optionsmenü, wann der Kampf automatisch pausieren soll, zum Beispiel wenn ein Gruppenmitglied gleich am Gras nagt oder eine bestimmte Waffe ineffizient ist. Klasse: Wir dürfen auch festlegen, wie die KI unsere bis zu drei Begleiter führt, etwa aggressiv, defensiv, als Unterstützer, zum Wohl der Gruppe oder auf eigene Faust. Wer mag, darf aber natürlich auch jeden einzelnen Recken selbst befehlen. Die KI leistet dabei grundsätzlich einen guten Job; le-

diglich bei Engstellen hatten wir das seltene Problem, dass ein Nahkämpfer nicht an sein Opfer rankam und tatenlos zuschaute.

Dass uns die Kämpfe dennoch mehr Spaß machen als im diesbezüglich vergleichbaren Pillars of Eternity, liegt vor allem an unseren Gefährten. Denn auch die sind alles andere als o8/15-Klassen. Da wäre zum Beispiel der Legionär Barik, ein idealer Tank, der in seiner Rüstung lebt. Und zwar wortwörtlich – er kann das Teil einfach nicht mehr öffnen. Die Archontin Sirin hingegen bleibt lieber weiter hinten, denn ihre Stärke liegt im Gesang; je nach Lied stärkt sie unseren Trupp oder schädigt die Gegner. Besonders reizvoll: Unser eigener Charakter kann mit jedem Begleiter Kombos wirken. Als Kampfmagier wirbeln wir zum Beispiel die Chaos-Kriegerin Lyra in die Luft, die dann einen Gegner von oben mit einer Pfeilsalve eindeckt.

Pro Kampf dürfen wir solche Kombos aber nur einmal einsetzen, bei starken wie diesem Pfeilregen ist sogar eine Rast nötig, um sie wieder aufzuladen. Unsere Taten und Dialoge wirken sich auch auf den Respekt bei unseren Begleitern aus oder auf ihre Furcht vor uns. Wenn wir beispielsweise Bariks Loyalität hoch bekommen, indem wir oft im Sinne der Legion handeln, schalten wir eine stärkere Kombo frei – den Eisensturm, der magische Klingen aus Bariks Rüstung hochschleudert. Im Reputationsbildschirm ist praktischerweise haarklein aufgelistet, wie und warum wir bei den verschiedenen Gruppierungen, Begleitern und Anführern gerade angesehen oder gefürchtet sind.



Wer lesen kann, ist klar im Vorteil! Selten hat der Onkelspruch so sehr gepasst wie bei Tyranny. Das neue Rollenspiel von Obsidian lebt durch seine Texte, weitaus mehr noch als ein Pillars of Eternity. Zur Belohnung gibt's ein Kopfkino-Abenteuer, das im Genre neue Maßstäbe in Sachen Entscheidungsfreiheit setzt und dabei virtuos mit meinem Gewissen spielt.

Wem kann ich vertrauen? Wie weit darf ich gehen? Ich habe seit dem legendären Planescape: Torment nicht mehr so intensiv über meine Aktionen nachgedacht. Auch in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen will jede Aktion wohlüberlegt sein. Ja, Tyranny wird nicht jeden Rollenspieler begeistern. Wer sich jedoch darauf einlässt, wird seine Erlebnisse in Terratus so schnell nicht vergessen. Versprochen!

**Der Kalender tickt**

Zu Spielbeginn sind unsere Reisemöglichkeiten noch arg begrenzt: Die beiden Lager der Hauptarmeen stehen uns offen, plus eine Handvoll weiterer Schauplätze. Das liegt daran, dass unser Oberboss Kyros mit dem bisherigen Kriegsverlauf nicht wirklich zufrieden ist, binnen acht Tagen sollen wir die Rebellen erledigen oder alle (!) sterben. Damit keiner abhaut, versiegelt er das Tal, in dem wir ins Spiel kommen. Acht Tage? Da überlegen wir uns zweimal, ob wir eine Rast einlegen, um Wunden zu heilen! Doch ab dem zweiten der drei Kapitel haben wir keinen Zeitdruck mehr, dafür deutlich mehr

spielerische Freiheit, ob wir der Hauptstory folgen oder lieber die vielen interessanten Nebenquests angehen. Die größte Stärke ist aber die Entscheidung, für wen wir eintreten: Für die Legion? Den Orden? Oder doch die Rebellen? Oder ziehen wir unser eigenes Ding durch? Oder doch lieber gute Taten vollbringen? Auch hier wirken sich unsere Taten nicht nur in Zahlenwerten und Boni aus: Wer zum Beispiel mit den Rebellen unter eine Decke krabbelt, muss dauernd seinen vorgesetzten Richter belügen, hat ständig Angst, dass sein Kartenhaus zusammenbricht. So muss eine glaubwürdige Interaktion aussehen! ★

**TYRANNY**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2,8 GHz / AMD II X4 840 3,1 GHz Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770 8 GB RAM, 15 GB Festplatte	Core i3 3,1 GHz / AMD II X4 955 3,1 GHz Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850 8 GB RAM, 15 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- hübsche, stimmige, klischeefreie Fantasywelt
- schicke Animationen
- durchgängiger Grafikstil
- kaum Sprachausgabe
- Umgebung sehr statisch

**SPIELEDISIGN**

- Entscheidungen wirken sich nachvollziehbar aus
- taktisch fordernde Kämpfe
- freies, logisches Charaktersystem
- verschiedene Lösungsmöglichkeiten
- insgesamt sehr abgerundet

**BALANCE**

- sechs Schwierigkeitsgrade
- optionales Tutorial
- sehr guter Mix aus Dialogen, Kämpfen, Erkunden, Party-Management
- extrem viele Einstellmöglichkeiten
- Schnellspeichern

**ATMOSPÄRE / STORY**

- hervorragende Story
- gut geschriebene und übersetzte Texte
- Entscheidungen beeinflussen Spielgefühl
- spannende Charaktere
- Dialog-Links mit Hintergrundinfos

**UMFANG**

- rund 40 Stunden Spielzeit
- viele Nebenaufgaben
- hoher Wiederspielwert
- Selbstbau-Zauber
- Basisausbau
- Schauplätze teils arg klein

**FAZIT**

Sehr rundes Rollenspiel mit toller Story und klasse Kämpfen. Viele Entscheidungen, die sich spür- und nachvollziehbar auswirken.

