

## Digitales | Games: Tyranny

»Der strahlende Held ist tot«, muss sich Rian Johnson wohl gedacht haben, als er 2017 Luke Skywalker von einer der ikonischsten Heldenfiguren moderner Popkultur zu einem ambivalenten Antihelden degradiert hat. Obwohl das vielen »Star Wars« Fans sauer aufstieß, folgt der Regisseur lediglich modernen Trends. Ambivalente - ja gar *böse* - Charaktere erobern die Medien. Nur zu gerne beobachten wir einen Walter White in der Serie »Breaking Bad« beim langsamen Aufstieg zum Drogenboss. Nur zu gerne schlüpfen wir in »Red Dead Redemption« oder »GTA« in die Rolle eines Schwerverbrechers. Aber es geht noch übler: in »Tyranny« vom Entwickler Obsidian Entertainment sorgen wir als Diener eines dunklen Overlords für Angst und Schrecken. Warum das Rollenspiel einen Blick wert ist, erfahren Sie bei uns. **SEBASTIAN BLUME** ließ sich für Sie vom Bösen verführen.



Die Zeiten sind düster. Das Böse hat gewonnen und in Form des (eigentlich geschlechtslosen) Overlords Kyros den Kontinent Terratus unterworfen. Das göttliche Wesen befiehlt riesige Armeen und vermag mächtige Edikte zu wirken, die die Naturgewalten entfesseln und seine Feinde entweder unterjochen oder mit Stumpf und Stiel ausmerzen. Jeder hat sich seinem Willen zu beugen, und nach seinem Gesetz zu leben. Aufständigen droht der rasche Tod.

Über die Einhaltung von Kyros Gesetzen wacht der Archont Tunon. Als einer von Tunons Schicksalsbindern ist es unsere Aufgabe, an seiner statt das Gesetz des Overlords durchzusetzen. Ihm und Tunon gegenüber müssen wir uns verantworten. Denn in Terratus läuft noch längst nicht alles so, wie Kyros es wünscht.

### Die Eroberung der Stufen

Die Geschichte setzt ein, kurz bevor eine kleine Halbinsel namens *Die Stufen* im äußersten Südwesten des Kontinents von Kyros unterworfen wird. Der Overlord schickt zwei seiner mächtigen Archonten mitsamt ihrer Armeen, um den letzten Teil der freien Welt zu unterwerfen. *Graven Ashe* führt die eingeschweißte Elitetruppe der Geschmählten ins Feld, während *Nerats Stimmen* die ungezügelte Horde des Scharlachroten Chores kommandiert. Als Vertreter Tunons unterstützen wir die Armeen und richten über ihr Vorgehen. Denn beide Fraktionen haben unterschiedliche Vorstellungen, wie Kyros Wille am besten entsprochen werden kann.

Die Eroberung wird in wenigen Textfenstern abgehandelt und dient als Prolog der Geschichte. Wir

entscheiden, welche Strategien bei der Eroberung angewandt werden sollen oder wie mit den Unterworfenen verfahren wird. Das bringt schon gleich Konfliktpotenzial mit sich. Außerdem hat jede Entscheidung Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf, und beeinflusst unseren Ruf bei den verschiedenen Fraktionen im Spiel.

Haben wir die Eroberung erst einmal beendet, entschließen sich die frisch Unterworfenen doch kurzerhand zu einer Rebellion gegen Kyros Herrschaft und brechen somit ihre Eide, ihm untertänigst zu dienen. Kein Wunder, dass der Overlord dezent angefressen ist.



### **Die große Eröffnung**

Als treuer Diener des ungeduldigen dunklen Lords werden wir auf die wichtige Mission entsandt. Denn die Streitigkeiten der beiden Generäle über die richtige Kriegsstrategie lähmen ihre Truppen, wodurch die Rebellen erstarren. Der ewigen Verzögerungen überdrüssig, schickt Kyros ein Edikt, um seinen Archonten Beine zu machen. Dieses besagt, dass alle Lebewesen im Tal sterben werden, sofern die Rebellion nicht binnen acht Tagen niedergeschlagen ist. Da Kyros das Tal vorsorglich verriegelt hat, gibt es kein Entkommen. Und natürlich ist es an uns, die Vorgehensweise zu bestimmen und Kyros' Frieden wieder herzustellen.

Sie sehen schon, ›Tyranny‹ ist nicht zimperlich. Der Welt ist schmutzig und düster. Das macht einen großen Teil des Reizes aus. Die Prämisse des siegreichen Overlords ist eine radikale, aber effektive.

### **Die Moral von der Geschichte**

Denn sie sorgt dafür, dass wir unser eigenes Handeln reflektieren. Zumindest war das bei mir so. Ich versuche grundsätzlich den Guten zu spielen, auch weil viele Spiele den Reiz des Bösen nur inkonsequent oder mit dem Holzhammer verfolgen. In ›Tyranny‹ verschwimmen die gute und böse Seite oftmals. Kyros kann nicht besiegt werden, das wissen sogar die Rebellen. Sie kämpfen viel eher aus Trotz oder um als freie Menschen zu

sterben. Wenn ich als Schicksalsbinder nun ein paar ihrer Anführer auf brutalste Weise umbringe, und somit ihre Gefolgschaft aus Furcht zur Aufgabe zwingen, bin ich dann der Gute? Schließlich habe ich viele Leben gerettet...

Oder muss ich mich, um gut zu sein, den Rebellen anschließen und somit einen Kampf gegen Windmühlen kämpfen? ›Tyranny‹ veranlasst mich in mich selbst zu horchen, zu sehen, wie ich vom Bösen verführt werde oder ihm widerstehen kann. Es bringt mich zum Nachdenken und drückt mir nicht die Moral vors Gesicht. Ich darf Kyros treuer Diener sein, der versucht möglichst friedvoll zu handeln. Ich darf aber auch grausam sein, was oft der einfachere Weg ist. Und ja, ich kann mich auch von meinem Meister abwenden und versuchen Terratus von diesem Übel zu befreien. Wenn ich will, kann ich sogar im laufenden Spiel meine alten Bündnisse brechen und desertieren. Und diese Freiheit gefällt mir.



### **Kämpfen wie 1998**

›Tyranny‹ basiert auf der gleichen Engine, wie ›Pillars of Eternity‹. Zwar gibt es ein paar Anpassungen im Skillssystem, die ein bisschen an die ›Elder Scrolls‹ Reihe erinnern (Fähigkeiten verbessern sich bei häufiger Nutzung), doch insgesamt spielt es sich wie der geistige Nachfolger von Oldschool-Rollenspielen wie ›Baldur's Gate‹. Wir befehlen eine Gruppe von bis zu vier Charakteren, Kämpfe laufen in pausierbarer Echtzeit ab. Das wirkt erst mal sehr traditionell. Ein paar kleine Kniffe haben dennoch überzeugen können. Zum einen kann unser Charakter (der im Übrigen komplett frei gestaltbar ist) gemeinsam mit seinen Verbündeten mächtige Spezialmanöver durchführen. Welche uns hierbei zur Verfügung stehen, ergibt sich aus deren Loyalität zu oder Furcht vor uns (mehr zu den Verbündeten folgt später). Manche Gefährten können im Laufe der

Geschichte auch untereinander Kombinationsangriffe erlernen.

Zum anderen können wir unsere eigenen Zauber zusammenstellen. Mit der Zeit finden wir verschiedene Siegel, die unsere Zauber beeinflussen. Diese äußern sich in Kernen, Ausdruck oder Akzenten. Kerne geben den Typ des Zaubers an, z.B. Feuer, Frost oder Leben (sprich Heilzauber). Der Ausdruck bestimmt, ob unser Zauber etwa in einem Kegel vor uns gewirkt wird, wir das Ziel berühren müssen oder ein Projektil abfeuern können. Akzente stärken den Zauber weiterhin. Das kann sich in erhöhtem Schaden ausdrücken oder in einer größeren Reichweite. Zudem können sie den Cooldown reduzieren oder die Wirkungsdauer von Statuseffekten verlängern.

Die Anzahl der Siegel ist recht groß, sodass sich Dutzende Kombinationsmöglichkeiten ergeben. Je stärker wir den Zauber modifizieren wollen, desto höher ist das benötigte Wissen, um ihn wirken zu können. Selbst die besten Magier können nicht einfach alle Boni anwenden, sondern werden Abstriche machen müssen.

Obwohl das Kampfsystem gut funktioniert, empfand ich den Kampf stellenweise als lästig. Das liegt daran, dass es insgesamt nur drei Gegnerarten im Spiel gibt. Die meiste Zeit kämpft man gegen Menschen. Zwar haben alle Gegnerarten noch unterschiedliche Klassen, wie Fernkämpfer, Heiler und Zauberer, aber letztlich hätte etwas mehr Abwechslung dem Spiel gut getan. Oder man hätte die Zahl der Kämpfe reduzieren sollen. In der zweiten Spielhälfte ist man zudem so mächtig, dass man über die meisten Gegner fegt, wie ein Wirbelsturm.

### **Ein denkwürdiges Ende?**

Bei allem Lob für das Setting und die Geschichte, soll erwähnt werden, dass einem das Ende des Spiels aufstoßen kann. Das hängt aber von den eigenen Entscheidungen ab. Die sorgen entweder dafür, dass sich die Geschichte sehr rund und abgeschlossen anfühlt oder aber mit einem Cliffhanger endet, der dem Finale der sechsten Staffel von ›The Walking Dead‹ in nichts nachsteht (Fans wissen, was ich meine). Glücklicherweise werden einige der relevanten Entscheidungen erst recht spät getroffen. Was nicht bedeutet, dass sich unsere Entscheidungen während des Abenteuers nicht auswirken.



›Tyranny‹ kommt mit einem Fraktionssystem, das unsere Taten für jede Fraktion bewertet. Jede Aktion kann potentiell den Zorn oder Gunst einer Partei hervorrufen. Das hat zur Folge, dass unsere guten Taten nicht zwangsweise unsere schlechten Taten ausgleichen. Man erinnert sich beider, was ein schönes Gefühl der Nachhaltigkeit evoziert. Zudem hat unser Ruf bei einer Fraktion Einfluss auf unsere Fähigkeiten im Kampf. Gleiches gilt für unsere Begleiter. Unsere Handlungen lösen bei ihnen entweder Loyalität oder Furcht aus. In beiden Fällen stehen sie uns bei und werden vertrauensvoller bzw. gefügamer. Das trägt zum düsteren Duktus der Welt bei.

Aber alles hat seine Konsequenzen. Letztlich sollte darauf geachtet werden, mit wem man sich gut stellt und auf wessen Hilfe man noch setzt. Leichtfertigkeit mag sich letzten Endes in ›Tyranny‹ rächen.

›Tyranny‹ ist mit seinen etwa 40 Spielstunden ein eher kurzer Genrevertreter. Wessen Zeit durch Arbeit oder Familie jedoch ohnehin knapp ist, wird sich freuen. Obsidian hat mehr Wert auf Entscheidungen und Konsequenzen gelegt, was ich sehr begrüße. Ein zweiter Spieldurchlauf kann sich gänzlich vom ersten unterscheiden. Man kann sich mit vormals verfeindeten Fraktionen verbünden und gänzlich neue Spielinhalte sehen. Großartig!

### **Fazit**

›Tyranny‹ ist sicherlich kein perfektes Spiel. Dazu sind die Kämpfe zu seicht und Gegner zu abwechslungsarm. Die Grafik passt zwar hervorragend zum Setting, aber die Texturen wirken, im Vergleich zu einem anderthalb Jahre früher erschienen ›Pillars of Eternity‹ recht matschig. Zudem wirken die Ladezeiten auch bei kleinen Arealen übertrieben lang.

Aber das ist mir herzlich egal, denn ›Tyranny‹ schafft, was wenige Spiele schaffen: es lässt mich lange nach

dem Spielen noch nachdenken. Es wirft Fragen der Moral und der Perspektive auf. ›Tyranny‹ macht mich zu einem Schergen, der schlimme Dinge tut, und wirft die Frage auf, ob diese Handlungen im Angesicht des puren Bösen tatsächlich schlecht sind. Und vor allem gibt es mir die Freiheit, meine eigenen Antworten darauf zu finden und diese auch umzusetzen. Und damit zeigt es, dass gerade kleine Spiele das Potenzial des Mediums Videospiele an Licht befördern (das viel gelobte ›Papers Please‹ schlägt hier in eine ähnliche Kerbe). Und deswegen bin ich froh, dass ich ›Tyranny‹ die Chance gegeben habe, die es verdient.

| [SEBASTIAN BLUME](#)

#### Hat gefallen

- außergewöhnliches Setting mit erwachsenen Themen
- spannende Geschichte
- spürbare Konsequenzen und hoher Wiederspielwert

#### Hat nicht gefallen

- Kämpfe insgesamt zu abwechslungsarm
- technisch etwas angestaubt

83%

#### Titelangaben

Tyranny

Obsidian Entertainment

erhältlich für Microsoft Windows, Linux, Mac OS, macOS