

The Last Oricru

GROSSE IDEEN LANGER WEG

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Prime Matter** Entwickler: **Goldknights** Termin: **2022**

Science-Fiction mit Schwertern? The Last Oricru erinnert auf den ersten Blick an Elex. Doch statt Piranha Bytes stand From Software Pate. Von Natalie Schermann



Auf dem Planeten Wardenia herrscht ein Bürgerkrieg. Natürlich wird Silver in die politischen Machtspiele hineingezogen.

Ich kann mich einfach nicht entscheiden! Elex habe ich seinerzeit nach 17 Stunden abgebrochen, weil mich das Spiel dazu zwingen wollte, einer der drei Fraktionen beizutreten. Bei Gothic hörte ich auf mein Bauchgefühl und schloss mich der Bruderschaft des Schläfers an – nur um es wenig später zu bereuen. Das neue Action-Rollenspiel The Last Oricru aus dem Hause Goldknights will mich von diesem Entscheidungszwang befreien. Denn hier kann ich meine Meinung und meine Loyalität zu den drei Völkern nach Lust und Laune ändern. Mit meinen Handlungen verändert sich zudem die Spielwelt. Neben dem starken Fokus auf Storytelling verspricht das Rollenspiel herausfordernde Kämpfe à la Dark Souls und einen lokalen Koop-Modus.

Wie diese Mischung funktioniert und was The Last Oricru besonders macht, habe ich die Entwickler persönlich gefragt. Drei Stunden lang durfte ich Executive Producer Vladimir Gersl und Game Director Pavel Jirí Strnad exklusiv über ihr Debütspiel ausfragen und mit ihnen gemeinsam die Pre-Beta-Demo des Rollenspiels ausprobieren.

Meine Eindrücke sind gespalten. Das tschechische Studio hat interessante und einzigartige Ideen, die ich in dieser Kombi noch in keinem anderen Rollenspiel erlebt habe. Gleichzeitig muss sich am Grundgerüst von The Last Oricru allerdings noch so einiges tun. Und der Release steht schon 2022 an.



Unsere Antworten in Gesprächen haben Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.

Sieht aus wie Elex, ist aber ganz anders

Die ersten Trailer und Screenshots von The Last Oricru erinnerten stark an die postapokalyptische Welt von Elex. Die Entwickler Vlad und Pavel bestätigen auch, dass die Spiele von Piranha Bytes in vielerlei Hinsicht als Inspiration für ihr eigenes Projekt gedient haben. The Last Oricru ist aber kein Elex- oder Gothic-Klon. »Wir bezeichnen unsere Welt als Mittelalter-SciFi, aber nicht als Fantasy! Die Magie im Spiel ist in Wahrheit Technologie«, erzählt Game Director Pavel. Die Donnermagie beispielsweise sei nichts anderes als Elektrizität. Über den Ursprung dieser Technologien auf dem Planeten Wardenia lernt ihr im Laufe des Spiels mehr. Vladimir Gersl fügt hinzu: »Es war wichtig für uns, ein Setting zu finden, das uns genug kreative Freiheiten erlaubt. Die Kombination aus Mittelalter und SciFi gibt uns die Möglichkeit, zu experimentieren.«

Start in der Muckibude

Das Spiel beginnt damit, dass unser Protagonist Silver in einer Art Kryokammer er-



wacht und von einem Monster angegriffen wird. Nach einer gewissen Zeit erwacht er erneut in den Hallen des Volkes Naboru, wo er sofort dazu aufgefordert wird, mit seinem Training zu beginnen.

In den Trainingshallen treffen wir auf zwei weitere Menschen, die von einem gestrandeten Raumschiff sprechen. Auf die Frage, was denn »The Last Oricru« bedeute, antworten die Entwickler übrigens: »The Last Original Crew«. Es scheint also, als wären die Menschen auf diesem Planeten außerirdische Eindringlinge, die nach einer gescheiterten Mission in die politischen Geschehnisse von Wardenia hineingezogen wurden. Das Volk der Naboru kämpft nämlich mit dem Volk der Ratten (den Ratkins) in einem bitteren Bürgerkrieg um die Vorherrschaft.

Verzweigte Entscheidungen

Wie wichtig den Entwicklern das individuelle Spielerlebnis ist, sieht man daran, dass es in The Last Oricru nicht nur mehrere unterschiedliche Enden gibt, sondern sich durch jede Entscheidung eine einzigartige Geschichte entfaltet. »Alle Abzweigungen der

Story, die durch Spielerentscheidungen beeinflusst werden, sind handgebaut. Denn es muss schließlich alles zu jedem Zeitpunkt Sinn ergeben«, erklärt Vlad. Die Entwickler haben ein ganzes Jahr nur damit verbracht, sicherzugehen, dass die Story je nach Entscheidung am richtigen Punkt anknüpft.

Vlad erklärt weiter: »Wir wollen dem Spieler an einigen Punkten im Spiel offenbaren, dass bestimmte NPCs vielleicht nicht ganz die Wahrheit gesagt haben und dass alles nicht einfach nur schwarz und weiß ist. Wir picken uns also diese Punkte im Spiel heraus und geben dem Spieler die Chance, seine Meinung zu ändern. Wenn ihr euch also hier auf die Seite einer anderen Fraktion schlagt, muss die Story ja immer noch Sinn ergeben. Es wird Informationen geben, die ihr nicht kennt, weil ihr einen anderen Weg eingeschlagen habt. Das war tatsächlich sehr herausfordernd für uns. Aber ich glaube, wir haben das gut hinbekommen.«

Krieger mit Hut

Wie so eine Entscheidung aussehen kann, erklären die Entwickler anhand eines Bei-

spiels. An einem Punkt im Spiel finden wir einen Hut. Diesen Hut können wir insgesamt fünf Charakteren bringen, die ihn für jeweils andere Absichten benötigen. Das Spiel schreibt uns deshalb nicht vor, wem wir diesen Hut bringen sollen. Es liegt an uns, die Möglichkeiten herauszufinden und uns für eine davon zu entscheiden. Vladimir Gersl: »Deshalb haben wir auch keine Questmarker, die den Spieler an bestimmte Orte führen. Quests können nämlich auf die unterschiedlichsten Arten gelöst werden.«

Weil es so viele unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten gibt, die den Lauf der Geschichte verändern, wird The Last Oricru kein allzu langes Spiel. Es wird sich wahrscheinlich im Bereich von 15 bis 20 Spielstunden bewegen. »Es ist nicht möglich, alles in nur einem einzigen Durchlauf zu erleben«, erklärt Game Director Pavel.

WER SIND DIE ENTWICKLER?

Das tschechische Entwicklerstudio Goldknights arbeitet bereits etwa drei Jahre lang an The Last Oricru. Das Projekt startete allerdings bereits 2015 mit Pavel Jiri Strnad, der in einem sehr kleinen Team mit Tools und Kampfmechaniken experimentierte. 2019 stieß Vladimir Gersl dazu, und sie begannen, ihre Ideen umzusetzen und das Spiel zu formen. »Unser Ziel ist nicht nur dieses Spiel«, verrät Vlad im Interview. »Wir wollen eine ganze IP erschaffen und später auch weitere Spiele in diesem Universum entwickeln. Wir haben große Pläne.« Mittlerweile arbeiten etwa 40 Mitarbeiter an dem Action-Rollenspiel.



Der leuchtende Gürtel an Silvers Hüfte erlaubt es ihm, nach seinem Tod wiederbelebt zu werden. Scheitern gehört aber auch zum Spiel, denn manchmal gibt es keine zweite Chance.



MASSENSCHLACHTEN MIT FRAKTIONEN

Haben wir uns in einer bestimmten Situation auf die Seite einer Fraktion geschlagen, bestreiten wir anstehende Schlachten mit einer kleinen Armee an unserer Seite. In diesen Massenschlachten gibt es übrigens auch kein Friendly Fire. Wir können nicht mitten in der Schlacht einfach entscheiden, doch auf der anderen Seite mitzukämpfen. Betreten wir das Schlachtfeld also beispielsweise mit den Ratkins, verlassen wir es auch wieder mit den Ratkins.



»Dafür braucht man dann mindestens drei bis vier Durchläufe. Deshalb wollten wir das Spiel auch vergleichsweise kurz halten.« Mehrere Durchläufe lassen uns dieselben Szenarien aus unterschiedlichen Perspektiven erleben. Schließen wir uns beispielsweise in der Demo den Ratkins an, stürmen wir die Festung der Naboru und zerstören einen Turm mit einem Katapult. Entscheiden wir uns hingegen dafür, an der Seite der Naboru gegen die Rattenkrieger zu kämpfen, erleben wir die Zerstörung des Turms ebenfalls – allerdings sind wir nicht mehr dafür verantwortlich. Das Spiel passt sich also den Spielerentscheidungen dynamisch an.

Freie Entscheidung

Anders als beispielsweise in Gothic oder Elex müssen wir uns aber nicht permanent für eine der Fraktionen entscheiden. Vielmehr haben wir eine Beziehungsanzeige, die uns verrät, wie gut die einzelnen Völker im Moment auf uns zu sprechen sind. Helfen wir einem Ratkin und schmuggeln Heiltränke für ihn, steigt die Affinität des Volkes.

Kämpfen wir gegen einen ihrer Kameraden im Ring der Naboru, verspielen wir es uns aber schnell wieder mit ihnen.

Es geht auch nicht nur um die Dialoge. Es sind eure Handlungen und Entscheidungen, die Einfluss auf den Beziehungsstatus haben. Vlad: »Wir haben im Spiel mehrfach die Möglichkeit, uns umzuentscheiden und eine Allianz mit einer der anderen Fraktionen einzugehen. Oder wir können schauen, was passiert, wenn wir es uns mit allen drei Völkern verschreiben. Wir wollen den Spielern nicht vorschreiben, was gut und was schlecht ist. Wir verurteilen keine der Entscheidungen. Das ist allein euer Spielfeld.«

Smalltalk gefällig?

Das Dialogsystem von The Last Oricru soll zwei Arten von Spielern ansprechen: die Storyliebhaber und die, die es eilig haben. In den meisten Fällen stehen zwei Dialogoptionen zur Verfügung. Die eine Variante ist mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet und überspringt Smalltalk, um direkt zum Punkt zu kommen und die Quest voranzu-

bringen. Wollt ihr also lieber einfach nur die Kämpfe erleben, spart ihr dadurch viel Zeit. Möchtet ihr euch diese Zeit allerdings nehmen, um mehr über die Welt und ihre Bewohner zu erfahren, könnt ihr die Gespräche vertiefen. Zeigt ihr genug Interesse an einem Charakter, könnt ihr unter Umständen auch neue Quests freischalten.

Die charmanten und teils witzigen Dialoge lassen auch ein wenig die Inspiration durch die Piranha-Bytes-Spiele erahnen. An anderen Stellen fühlen sie sich allerdings etwas zu oberflächlich an – besonders für ein Spiel, das einen großen Fokus auf Story legt. Der Anfang des Spiels ist nicht nur besonders gesprächslastig, sondern wirkt auch etwas überstürzt. Unser Protagonist Silver weiß nicht mehr, wer er ist, was passiert ist und was er hier überhaupt tut. Aber bereits wenige Minuten nach seinem Erwachen scheinen ihn diese Fragen nicht mehr zu beschäftigen, und er ist sofort bereit, sich Hals über Kopf in politische Machtkämpfe zu stürzen und sich ohne zu blinzeln der Revolution der Ratkins anzuschließen. Zum Release wird es übrigens auch eine deutsche Übersetzung der Texte geben. Die Vertonung bleibt allerdings auf Englisch.

Sterben gehört dazu

»In The Last Oricru werdet ihr sterben. Und das sehr oft«, versprechen die Entwickler. Und der Tod gehört auch zur Story dazu. Die ständigen Wiedergeburtens unseres Protagonisten werden durch einen geheimnisvollen Gürtel erklärt, den Silver von Anfang an um seine Hüfte trägt. Zwar können wir in Kämpfen sterben, werden aber wiedergeboren und müssen unsere verlorenen XP wieder am Ort des Scheiterns einsammeln, bevor wir einen erneuten Versuch starten.

Doch nicht alle Passagen lassen sich so einfach wiederholen, bis alles nach Wunsch klappt. In der Demo-Version mussten wir beispielsweise am Anfang gegen einen anderen Menschen in der Kampfarena antreten. Verlieren wir den Kampf, geht das Spiel trotzdem weiter, und wir bekommen keine zweite Chance. Schnell speichern gibt es in The Last Oricru nicht. Das Spiel speichert automatisch. Nach dem Tod werden wir an sogenannten Terminals wiedergeboren. Mit unserem Tod respawnen auch unsere Gegner. Wer das also für XP-Farming ausnutzen möchte, kann das sehr einfach tun.

Keine Open World

The Last Oricru hat keine herkömmliche Open World wie etwa sein Vorbild Elex. Stattdessen führt uns die Story in unterschiedliche, in sich geschlossene Levelabschnitte, die allerdings frei erkundet werden können. Vlad erklärt: »Es war notwendig, die Welt so zu designen. Wir wollten, dass die Spieler viel Entscheidungsfreiheit haben. Dafür brauchten wir aber eine Umgebung, in der wir kontrollieren und lenken können, was die Spieler machen. Deshalb haben wir keine Open World.«



Die verbliebenen Menschen sprechen von diesem abgestürzten Schiff. Was hat es mit der Original Crew auf sich?

Auf Questmarker verzichten die Entwickler gänzlich. Im Questlog können wir die aktuellen Ziele nachschauen. Meist ist es auch selbsterklärend, wo es für uns weitergeht. Für viele Situationen gibt es aber unterschiedliche Lösungswege. Wollen wir beispielsweise einem Kampf aus dem Weg gehen, können wir uns alternativ auch an Gegnern vorbeischieben – oder wir laufen den gegnerischen Soldaten direkt in die Arme. Unsere Entscheidung.

Kämpfe à la Dark Souls

»Wir lieben die Spiele von From Software«, gesteht Vlad im Interview. »Aber unser Ziel war es – und ich würde sagen, das war die größte Herausforderung – The Last Oricru sowohl für Fans von Souls-like-Spielen als auch für Rollenspieler zu entwickeln.« Die skillbasierten Auseinandersetzungen erinnern an das Kampfsystem aus Dark Souls. Ein optionaler Storymodus soll die Spielerfahrung einfacher gestalten, wenn man keine Lust darauf hat, sich an jedem Gegner die Zähne auszubeißen. »So können Spieler trotzdem weniger herausfordernde Kämpfe, die Story und die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten genießen«, so Vlad. Im Kampf markieren wir ganz im klassischen Souls-like-Stil unseren Gegner und beginnen den tödlichen Tanz der Klingen. Wir müssen uns auf die Angriffsmuster des Gegners konzentrieren, um gekonnt auszuweichen, zu parieren und im richtigen Augenblick zuzuschlagen. Game Director Pavel nennt uns vier Waffenstile und -Builds:

1. Für die Axt stecken wir unsere Attribute in Stärke. Wir sind zwar etwas langsamer als mit anderen Waffenklassen, verursachen dafür aber auch mehr Schaden.

KEIN CHARAKTEREDITOR

Für alle, die sich mit der Hipster-Frisur von Silver nicht anfreunden können, gibt es übrigens eine schlechte Nachricht: Einen eigenen Charakter könnt ihr euch nicht erstellen, der Held ist fix. »Die Spieler erleben die Welt durch Silvers Augen und entscheiden über seine Zukunft«, erklärt Vlad.



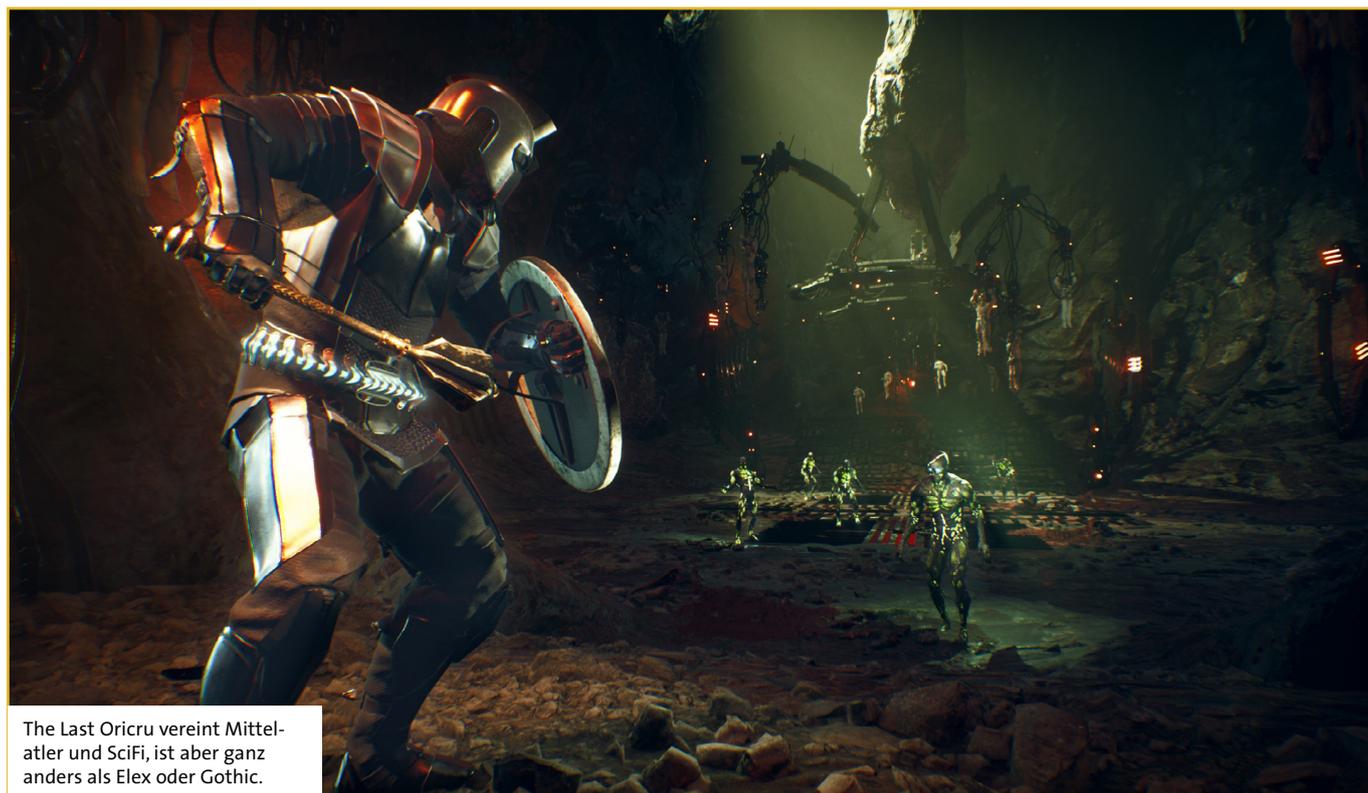
2. Für das Schwert gehen wir sowohl auf Stärke als auch auf Geschicklichkeit.
3. Das Katana benötigt nur Geschicklichkeit, ist schneller als andere Waffen, verbraucht dafür aber mehr Ausdauer.
4. Wollen wir eine Magierklasse spielen, lohnt sich die Investition in das Attribut Intelligenz, das unser Mana erhöht.

Manche Waffen haben eine bestimmte Attributsvoraussetzung für den Schaden, den sie verursachen, oder für ihre speziellen Fähig-

keiten. Hat Silver beispielsweise genug Stärke, um ein Schwert zu schwingen, allerdings noch nicht genug Intelligenz, um auch die Feuermagie dieses Schwertes zu benutzen, können wir die Waffe dennoch ausrüsten. Stecken wir mehr Punkte in Intelligenz, schalten wir später auch die Magie des Schwertes frei. Erhöhen wir unsere Stärke, können wir unter Umständen auch den Schadenswert unserer Waffe erhöhen – vorausgesetzt, das Schwert hat einen anderen Angriffswert bei einem höheren Stärkeattri-



In Kämpfen müssen wir auf die Angriffsfolge der Gegner achten und rechtzeitig ausweichen oder zuschlagen.



The Last Oricru vereint Mittelalter und SciFi, ist aber ganz anders als Elex oder Gothic.

DIE QUAL DER WAHL

In der Welt von The Last Oricru sind drei Völker zu Hause:



Silver erwacht aus seinem Kryoschlaf und findet sich in der Obhut des humanoiden Volkes der Naboru wieder. Obwohl sie ihm nicht viel über seine Herkunft verraten, wollen sie, dass er schnellstmöglich mit seinem Training beginnt. Auch die anderen Menschen, die Silver dort kennenlernt, absolvieren ihr Training, um »ihre Schulden abzubezahlen«.



Zu Beginn des Spiels erleben wir, wie das gemein unterdrückte Rattenvolk der Ratkins von den Naboru als Sklaven gehalten wird. Sie erledigen für ihre Herren Putzarbeiten, bewachen die Waffenkammer oder dienen uns als lebendige Trainingspartner. Es ist uns überlassen, ob wir uns der anstehenden Ratrevolution anschließen möchten oder nicht.



Über die Broken ist zu Beginn des Spiels nicht viel bekannt. Wir können lediglich ein paar Mal in der Demo einen Blick auf die monströsen Figuren erhaschen.

butswert. Dieses System solle den Spielern besonders zu Beginn die Möglichkeit geben, unterschiedliche Waffen auszuprobieren, so die Entwickler. Für die ersten Waffen werden nur wenige Attributspunkte benötigt. So kann man sich durch die Waffenklassen testen, bevor man sich auf eine davon festlegt.

Sterben im Duett

Ein außergewöhnliches Feature von The Last Oricru ist der Couch-Koop-Modus. Euer Rollenspielabenteuer könnt ihr so gemeinsam mit einem weiteren Spieler lokal erleben. Dieser kann jederzeit im Spiel an bestimmten Punkten – den Terminals – ein- und auch wieder aussteigen. Dabei wird sein Level dem des ersten Spielers angepasst. Spieler zwei steuert ein Hologramm von Silver. Auch das solle in der Story erklärt werden, verraten die Entwickler. Die Bestimmungsmacht bei Storyentscheidungen liegt aber weiterhin nur beim ersten Spieler.

»Koop ist zwar schnell in ein Spiel eingebaut, aber es ist wirklich schwierig, einen guten Koop-Modus zu entwickeln. Deshalb steht das bei uns auch so im Fokus, es ist eine unserer Hauptsäulen des Spiels«, sagt Vladimir Gersl. Das Zusammenspielen im Splitscreen macht die Kämpfe nicht unbedingt einfacher, denn neben den Lebenspunkten der Gegner steigt im Koop-Modus auch ihre Anzahl. »Allerdings hat das Spiel auch viele Mechaniken, die eigens für den Koop-Modus gebaut wurden«, erklärt Executive Producer Vlad. Beispielsweise gibt es ein Item, das wie ein Verstärker wirkt. Hat der eine Spieler dieses ausgerüstet, kann der zweite Spieler stärkere Zauber wirken.

Obwohl der zweite Spieler nur ein Hologramm von Silver lenkt, können wir dieses unabhängig vom ersten Spieler nach Lust und Laune ausrüsten. Das Inventar teilen sich die Spieler übrigens. Legt Spieler eins seine Waffe ab, kann Spieler zwei darauf zugreifen und diese benutzen. Einige Situationen wie Bosskämpfe lassen sich zu zweit anders lösen als alleine. Im zweiten Gebiet der Demo treffen wir etwa auf eine riesige Spinne. Im Koop haben wir die Möglichkeit, die Spinne in eine Falle zu locken. Während der eine Spieler als Köder agiert, hat der andere genug Zeit, zum Schalter zu laufen und im richtigen Moment das Tor vor dem Achtbeiner zu verschließen. Vladimir Gersl:

»Wenn ihr euch im Koop trennt und in unterschiedliche Richtungen lauft, seid ihr so gut wie tot. Wenn ihr aber zusammenbleibt und euch gegenseitig unterstützt, dann kommt ihr gemeinsam einfacher durch das Spiel.« Ein Online-Modus für den Koop ist allerdings nicht geplant. Genauso wenig wie KI-Begleiter für Solospieler.

The Last Oricru braucht noch mehr Zeit

Ein genaues Release-Datum steht für The Last Oricru zwar noch nicht fest – das Rollenspiel wurde aber für 2022 angekündigt. Allerdings sollte sich das Entwicklerteam vielleicht doch

noch etwas mehr Zeit lassen. Viele der Ideen klingen zwar vielversprechend, und die Leidenschaft der Entwickler ist zu spüren. An einigen Stellen fühlt sich das Grundgerüst allerdings noch sehr wackelig an. Natürlich haben wir bisher nur eine Pre-Beta gesehen und spielen können. Einige Schwachstellen wurden aber schon jetzt deutlich:

1. Die Animationen

Die Gesichtsausdrücke der Charaktere sind steif, vermitteln keinerlei Emotionen und machen es dem Spieler schwer, eine Bindung zu dem Protagonisten oder den NPCs aufzubauen. Außerdem wirkt die Grafik schon sehr veraltet und kann nicht mit aktuellen Titeln mithalten.

2. Das Spielgefühl

Silver fühlt sich viel zu leicht an, wodurch die Immersion schnell flöten geht. Besonders in den Kämpfen fehlt der richtige Wumms, wenn wir mit unserer Axt zu einem starken Angriff ausholen oder einen gegnerischen Stoß einstecken. Zudem wirkt die Steuerung des Charakters noch etwas hakelig und unkoordiniert.

3. Schwacher Anfang

Der Beginn des Spiels ist sehr dialoglastig. Dafür, dass The Last Oricru auch Spieler an-

sprechen soll, die lieber direkt zur Action vorspulen, müssen wir sehr viel reden, bevor es mit den ersten Kämpfen losgeht. Außerdem gibt das Spiel uns nicht wirklich die Chance, uns zunächst mit der Welt auseinanderzusetzen. Relativ schnell müssen wir schon unsere erste Entscheidung treffen, auf wessen Seite wir uns für den anstehenden Kampf schlagen wollen. Das erschlägt.

Klar, es handelt sich bei Goldknights um ein neues Studio mit einem vergleichsweise kleinen Budget, das gerade an seinem Debüttitel arbeitet. Dass es aber auch anders geht, hat Entwickler Cold Symmetry mit Mortal Shell 2020 bewiesen. Das kleine Studio überzeugt mir ihrem Souls-like sowohl optisch als auch spielerisch und stellt stellenweise sogar das große Vorbild Dark Souls in den Schatten. Da das tschechische Studio mit The Last Oricru eine neue IP und damit ein ganz neues Universum aufbauen will und auch schon über weitere Spiele nachdenkt, muss sich das Rollenspiel auf dem Markt durchsetzen und behaupten können. Mittelmäßige Grafik und starre Charakteranimationen dürften viele Spieler schon auf den ersten Blick abschrecken. Der sperrige Einstieg und das unzufriedenstellende Kampfgefühl werden wohl auch nicht viele Spieler halten können.

Damit die spannenden Ideen der Entwickler – wie das dynamische Storytelling, die unzähligen Entscheidungsmöglichkeiten und auch der außergewöhnliche Koop-Modus – glänzen können, muss zunächst das Grundgerüst stehen. Vielleicht wäre es nicht die schlechteste Idee, den Release noch etwas nach hinten zu schieben, um an der Basis zu arbeiten. Andernfalls läuft The Last Oricru Gefahr, einfach nur zu einem netten Spielchen ohne großartigen Wow-Effekt zu verkommen. Dabei hat es viel Potenzial, etwas Außergewöhnliches zum Genre der Rollenspiele beizutragen und unterschiedliche Spielergruppen zu vereinen. ★

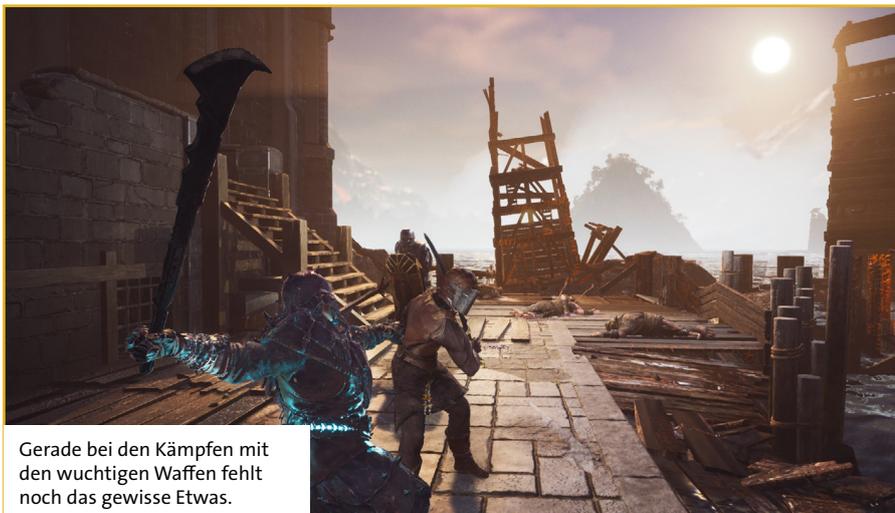
MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie

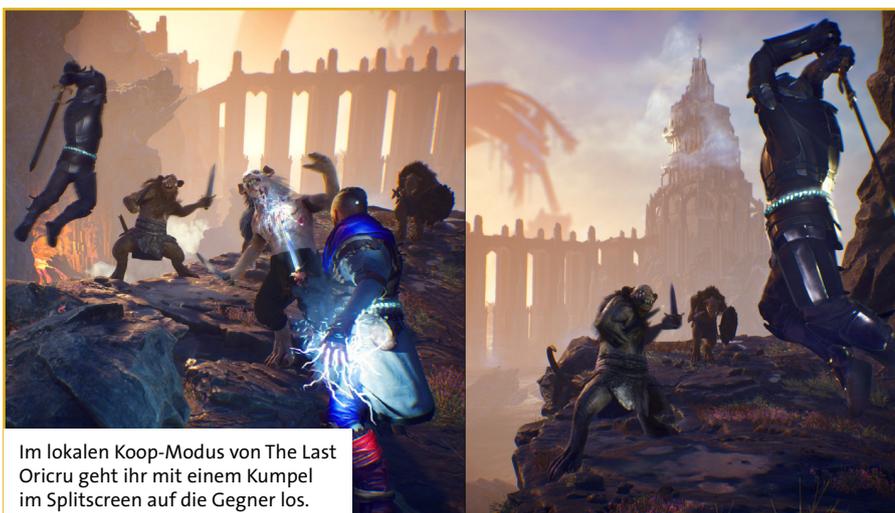


Das Anspielen von The Last Oricru hinterlässt bei mir gemischte Gefühle. Einerseits bin ich angetan von der Vision der Entwickler. Als Storyliebhaberin freue ich mich immer auf Spiele, in denen meine Entscheidungen wirklich Gewicht haben und die Welt und den Lauf der Geschichte verändern. Auch die Idee, Souls-like-Kämpfe zugänglicher zu machen, spricht mich und meinen kurzen Geduldsfaden sehr an. Die Ratkins haben in der kurzen Zeit auch einen besonderen Platz in meinem Herzen eingenommen, und ich freue mich darauf, mehr über die Völker, die Welt und die Ursprungsgeschichte von Silver zu erfahren. Die Pre-Beta offenbart aber auch große Baustellen, an denen das kleine Team unbedingt noch arbeiten sollte. Besonders die Animationen und das Spielgefühl sollten überarbeitet werden. Durch die emotionslosen Gesichter entsteht kaum Bindung zu den Charakteren. Silver fühlt sich zudem leicht wie eine Feder an und könnte genauso gut sein Schwert gegen Essstäbchen eintauschen – ich würde den Unterschied nicht merken. Gerade bei einem Spiel, das seinen Fokus auf Kämpfe legt, ist ein gutes Kampfgefühl das A und O.

Ebenfalls würde ich mir eine Überarbeitung des aktuell noch recht drögen Spielanfangs wünschen. Silver erwacht in einer Kryomaschine, hat keine Ahnung, wer er ist und wo er sich befindet, freundet sich aber ziemlich schnell mit den ersten Kreaturen an, die er sieht. Das macht es mir persönlich sehr schwer, mich in die Story reinzusetzen, weil ich das Gefühl habe, bereits einen großen Teil verpasst zu haben. Ich hoffe wirklich sehr, dass sich das tschechische Studio noch Zeit mit der Entwicklung lässt und nochmal ordentlich Hand an das Grundgerüst von The Last Oricru anlegt. Denn wir brauchen mehr außergewöhnliche Spiele kleinerer Studios, welche die Genres aufmischen und mit Ideen überraschen, an die sich viele AAA-Entwickler nicht trauen. Und The Last Oricru hat durchaus Potenzial, genau solch ein Spiel zu werden.



Gerade bei den Kämpfen mit den wuchtigen Waffen fehlt noch das gewisse Etwas.



Im lokalen Koop-Modus von The Last Oricru geht ihr mit einem Kumpel im Splitscreen auf die Gegner los.