

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr Rollenspiele mit Souls-Elementen mögt.
- ... ihr gerne Koop spielt.
- ... ihr Geduld und keine hohen Ansprüche habt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr miese Kampfsysteme hasst.
- ... ihr kein Gamepad habt.
- ... ihr keine Zeit für schlechte Spiele habt.

## The Last Oricru

# ZU VIEL GEWOLLT

Genre: Rollenspiel Publisher: Prime Matter Entwickler: Gold Knights Termin: 13.10.2022 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 12 Stunden Preis: 36 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Dieses Action-Rollenspiel ist ein technisches Desaster mit einigen bizarren Designentscheidungen, auch wenn viel Liebe drinsteckt. Von Sascha Penzhorn

Ich rede nie gerne um den heißen Brei herum: The Last Oricru ist das bisher schlimmste Spiel, das ich in diesem Jahr getestet habe. Die Technik, die Performance, das Kampfsystem, einige Storywendungen und sehr fragwürdige Designentscheidungen – die Liste lässt sich endlos fortsetzen. Das Teil stammt von einem einem 40 Entwickler starken Studio in Tschechien. Ich habe es komplett durchgespielt und dabei mehrfach vor Frust und Verzweiflung in die Schreibtischkante gebissen.

So stellenweise hässlich, ruckelig, unsauber und schlichtweg behämmert es an vielen Stellen ist, handelt es sich bei The Last Oricru dennoch nicht um völligen Schrott. Hinter all den vielen Macken und dem teils sehr nervigen Design verbirgt sich eine interessant erzählte Story mit ein paar coolen Wendungen und einer Spielwelt, die sich durch eure Entscheidungen deutlich verändert, wenn auch oft ungewollt und viel dramatischer, als ihr es euch erhofft. Trotz aller Probleme fühlte ich hier die Liebe eines Entwicklerstudios, das mit diesem Projekt spürbar überfordert war.

### Unsterblicher Held ohne Gedächtnis

Ihr startet das Spiel als Teil einer winzigen Gruppe Menschen, die aus dem Kälteschlaf erweckt wurde und nun von plattnasigen Gestalten in mittelalterlichen Rüstungen, den sogenannten Naboru, in einem Tempel im Nahkampf geschult wird. Gekämpft wird regelmäßig bis zum Tod, denn ihr und eure Kryo-Kumpel besitzt spezielle Gürtel, die euch nach dem Exitus wieder zum Leben erwecken. Wie sich kurze Zeit später herausstellt, liegen die Naboru nämlich mit einigen anderen Aliens und Fraktionen im Krieg und können gut geschulte, unsterbliche Kämpfer prima gebrauchen. Weshalb sie euch nicht einfach diese tollen Gürtel abnehmen und ihren mächtigsten Kriegern anlegen, wird derweil allerdings nicht erklärt.

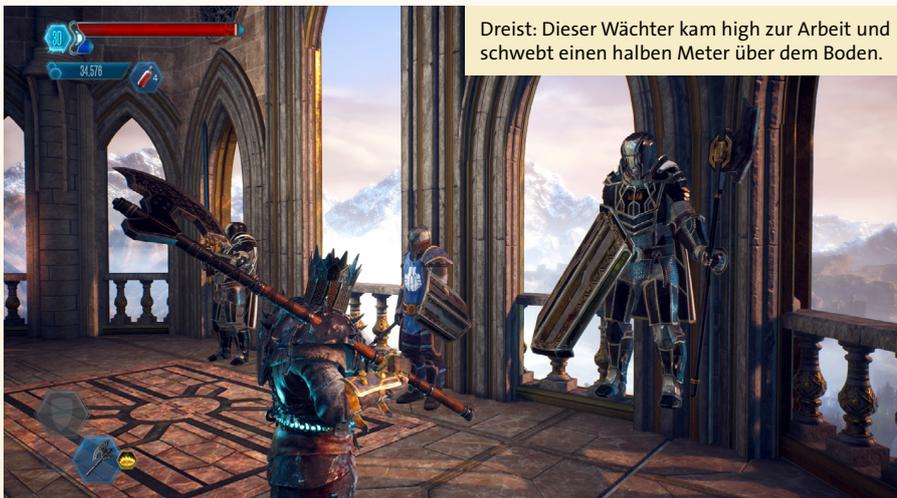
Bereits in diesen ersten Spielminuten werden diverse arge Probleme deutlich: Silver, euer fest vorgegebener Protagonist, hat eine schrille, nervtötende Stimme und ist so dermaßen erzwungen sarkastisch und künstlich lustig, dass er vom ersten Moment

an unerträglich ist. Ein Mensch ohne Gedächtnis, der gezwungen ist, wieder und wieder bis zum Tod zu kämpfen. Wie reagiert er darauf? »Heilige Scheiße, was für ein Clusterfuck!« Der Ernst seiner verzweifelten Lage kommt so jedenfalls nicht rüber. Es gibt auch ein paar sonderbare popkulturelle Referenzen und Memes (red pill, blue pill). Solche und ähnliche Sprüche regnet es in qualitativ schwankender englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, falls ihr diese möchtet. Stellt euch dann aber auf ein paar Übersetzungsfehler, fehlende Beschreibungstexte und ähnliche Macken ein. Vor allem leidet die Storypräsentation unter ihrer nervtötenden Hauptfigur, und die Stimmung pendelt zwischen deprimierend düster und erzwungen komisch.

### Hat das niemand bemerkt?

Spielt ihr mit der Tastatur, könnt ihr die Tastenbelegung nicht ändern. Per Gamepad ist die Steuerung ohnehin angenehmer, gesprintet wird hier aber nur mit permanent heruntergedrücktem Analogstick, einen Toggle gibt es nicht. Beim Sprint schaukelt die Kamera wie bei einem schweren Erdbeben, was dank erzwungener Third-Person-Perspektive schnell für Seekrankheit sorgt. Das Kampfsystem ist lausig: Treffer haben keinerlei Wucht, die Animationen sind schwach, die Benutzeroberfläche, besonders in Bosskämpfen, ist peinlich hässlich, und die Lock-on-Kamera hatte bei meinem Spieldurchlauf bevorzugt die Füße meiner Feinde im Blick. Gegner schwingen ihre Nahkampfaffen teilweise schon, wenn sie noch drei Kilometer von euch entfernt sind, die KI ist spektakulär doof.

Das sind nur die größten und offensichtlichsten Probleme. Nebenher schrumpft der Text in eurem Quest-Log auf unlesbare Größe zusammen, wenn ihr zu viele Aufträge





Zwischensequenzen sind oft abgehackt und fehlerhaft. Hier steht ein Rattenmensch stocksteif in A-Pose herum.



Die Mischung aus Fantasy und Science-Fiction ist stellenweise tatsächlich ganz cool.



Super: Je voller das Quest-Log, desto kleiner der UI-Text.

sammelt, manchmal bleibt die Dialogkamera in irgendwelchen Wänden oder Köpfen stecken, hier und da schweben NPCs ein Stück über dem Boden, manche Zwischensequenzen haben plötzliche Sprünge und ergeben keinerlei Sinn ... das Spiel hätte noch einige Monate Entwicklungszeit vertragen können. Aber gut, mein Job ist es, die Sache trotzdem durchzuziehen, also kämpfe ich mich durch mein Training und verbünde mich schließlich mit den unterdrückten Rattenmenschen, die überall als Reinigungskräfte, unwillige Arenaopfer und Sandsäcke missbraucht werden. Schon weil ich gar nicht darauf stehe, von den Naboru herumkommandiert zu werden.

### Viel Grauzone

Mein Bündnis mit den Ratten ist keine Pflicht. Ihr könnt auch für die Naboru kämpfen oder euch mit einer dritten, weniger offensichtlichen Fraktion verbünden. Das ist prinzipiell spannend und zumindest teilweise sehr interessant umgesetzt: Sowohl bei den mittelalterlich angehauchten Naboru mit ihren Festungen, Schwertern und Ritterrüstungen als auch bei den wilden Ratten, die mehr als nur ein wenig an die Skaven aus Warhammer erinnern, gibt es blutrünsti-

ge Kriegstreiber und Pazifisten. Auf beiden Seiten könnt ihr für die Auslöschung eurer Feinde kämpfen oder versuchen, eine friedliche Lösung zu finden. Alle Figuren im Spiel haben ihre hässlichen Seiten, niemand ist eindeutig gut oder böse gezeichnet. Das hat mir grundsätzlich sehr gut gefallen. Dummerweise beißt sich das mit dem sonderbaren Souls-like-Spielprinzip.

Jawoll – sehr hoher Schwierigkeitsgrad, Verlust aller »Seelen« (hier: Essenz) beim Tod, Level-ups nur an rar gesäten Terminals

und vor allem kein freies Speichern. Jede Entscheidung ist darum automatisch in Stein gemeißelt. Beispielsweise als ich versehentlich ein neues Gebiet vor Abschluss einer optionalen Nebenmission betrete und eine Zwischensequenz auslöse, die eine gesamte Fraktion unrettbar zum Untergang verdammt. Oder als mein Charakter beschließt, in einem Dialog eine Hauptfigur zu heiraten, ohne Multiple-Choice-Dialog oder irgendeine Möglichkeit für mich, es noch zu verhindern. Spielstand laden und rückgängig machen ist



Einige Monsterdesigns im Spiel sind wirklich unbeschreiblich schlecht.

keine Option. Ich bin gezwungen, mich aufgrund mehrerer Missgeschicke mit einem eher nicht so glücklichen Ende und einer verwirrenden Ehe abzufinden und darf nochmal komplett von vorn anfangen, wenn ich meine Fehler korrigieren möchte. Na gut, ein Durchlauf dauert ja nur irgendwas um die 15 Stunden. Gar nicht mal, weil so viel drinsteckt.

### Null Komfort

Die Spielareale in The Last Oricru sind oft riesig, labyrinthartig und sehr verwirrend. Zum Ausgleich gibt es keine Karte oder irgendwelche Questmarkierungen. Hoffentlich habt ihr einen guten Orientierungssinn, ansonsten latscht ihr oft ewig lange ziellos herum. Viele Gegner haben Fernwaffen, ihr könnt nur per Nahkampf oder mit einer Handvoll Zaubern, die an Waffen gebunden sind, angreifen. Eine Neuspezialisierung eurer Attribute gibt es nicht, stattdessen gibt es Ringe, die beispielsweise Intelligenz in Stärke oder Stärke in Geschicklichkeit umwandeln. Als ich versuche, mein Leben oder meine Tragekapazität zu steigern, plopt eine Warnung im Spiel auf, die erklärt, dass ich besser Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz steigern soll. Jedes einzelne Mal, für den kompletten

### MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Ich wüsste zu gerne, wie The Last Oricru mit größerem Budget und mehr Entwicklungszeit geworden wäre. Denn die Story mag zwar nicht furchtbar originell sein, zumindest ist sie aber interessant, hat ein paar tolle Wendungen, spannende Figuren und Momente. Die Ratten werden gnadenlos unterdrückt, haben völlig zu Recht einen Hass auf ihre Unterdrücker, doch manche von ihnen sind schlicht und ergreifend widerlich, hässlich oder ganz einfach blutrünstige Kriegstreiber. Die mittelalterlichen Naboru behandeln die Ratten derweil wie Dreck, doch auch hier gibt es Charaktere, die sich nach Frieden sehnen. Und dann ist da noch eine gewisse dritte Fraktion ...

Doch was hilft's, wenn die Kämpfe katastrophal schlecht, Kamera und Steuerung lausig sind, die Souls-Elemente nur zu noch mehr Frust führen und das erzwungene Autosave-System eine Fehlentscheidung schlimmstenfalls zur Massenvernichtung oder zur Zwangsehe werden lässt? Wie kommt man dazu, die Hauptfigur einfach über den Spieler hinweg sagen zu lassen: »Hey, lass uns doch heiraten!«, komplett mit hässlichem Videospielesex und einem Ende à la »Und wenn sie nicht gestorben sind...«? Theoretisch kann man es mehrfach durchspielen, um jede Fraktion mal auszulöschen oder für Frieden zu sorgen, aber ein Durchlauf war mir Qual genug. Die Idee hinter dem Spiel ist echt nicht übel, aber die Umsetzung ist leider mangelhaft.



Über diese an und für sich nette Bossarena wurde der hässlichste Lebensbalken der Welt gekleistert.

Durchlauf. Man muss das dann immer mit »Ich weiß, was ich mache« wegklicken.

Manche Bosse hauen euch ungeachtet eurer Werte und Ausrüstung mit einem oder zwei Treffern weg. Immerhin gibt es hier einen optionalen Story-Schwierigkeitsgrad. Der eine oder andere Obermottz hat dann immer noch Instakill-Attacken, andere reagieren plötzlich überhaupt nicht mehr und bleiben brav stehen, bis ihr sie abmurkst. Einen mittleren Schwierigkeitsgrad gibt es nicht, ihr habt es wahlweise zu schwer oder zu leicht. Teilweise lassen euch manche Gegnertypen auch ganz einfach nie wieder nach einem Treffer aufstehen, ihr bleibt bis zum Tod oder Neustart in irgendwelchen interaktiven Objekten hängen oder ihr verliert durch einen feindlichen Hieb sämtliche Ausdauer auf einmal und taumelt dann im Zeitlupentempo nach vorne, immer zum Gegner hin. Es ist sehr frustrierend.

### Schlimm, aber kein kompletter Reinfall

Seid ihr jetzt noch ernsthaft überrascht, wenn ich berichte, dass es stellenweise heftige Ruckler und Hänger gibt, obwohl die Grafik des Spiels oft um mindestens zehn Jahre veraltet wirkt? Dass bestimmte Monster aussehen wie die schlecht kostümierten Darsteller eines Low-Budget-Horrorfilms aus den 70ern? Fairerweise muss man sagen, dass es auch ein paar optisch sehr schöne Gebiete in The Last Oricru gibt und dass die Story trotz einiger unvorhersehbarer, unerwünschter, oft nerviger und in Stein gemeißelter Katastrophen echt interessant ist. Ich hatte unironisch Spaß daran, zu lernen, wer Silver eigentlich wirklich ist und welche Mission er zu erfüllen hat.

Es war auch cool anzusehen, wie aufgrund meiner Entscheidungen aus ehemaligen Feinden Verbündete und aus ehemaligen Freunden Bossgegner wurden. Allen Problemen zum Trotz hatte ich stellenweise immer wieder mal spaßige Momente, ein paar coole Überraschungen und etwas mehr Tiefgang in der Handlung, als ich von diesem Spiel erwartet hätte. Es gibt vereinzelt Situationen, da blitzt hindurch, was die Entwickler mit diesem Spiel erreichen wollten,

da zeigen sie einen Funken Talent, gutes Storytelling, teilweise cleveres Weltdesign mit versteckten Abkürzungen und eine grundsätzlich interessante Mischung aus Fantasy und Science-Fiction. Doch die schwache Technik zieht es herunter, das aufgezwungene Souls-Gameplay scheitert am Balancing und am miesen Kampfsystem und sorgt schlimmstenfalls für ungewollte Storyverläufe, die ihr niemals rückgängig machen könnt. Theoretisch hat das Spiel sogar Split-screen-Koop und kooperativen Online-Multiplayer, aber ich habe meine Freundin nicht dazu eingeladen, weil ich sie liebe. ★

## THE LAST ORICRU

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 7400 / FX 8320  
GTX 950 / RX 560  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i3 10100F / Ryzen 5 3350G  
RTX 2060 / RX 5700  
12 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ einige tolle Umgebungen ⊕ interessant präsentierte Setting ⊕ altbackene Grafik ⊕ schwache Animationen ⊖ unvollständige Übersetzung

### SPIELDESIGN



⊕ es ist grundsätzlich spielbar ⊖ miese Steuerung ⊖ grausige Kamera ⊖ gammeliges Kampfsystem ⊖ keine Karte oder Questmarkierungen

### BALANCE



⊕ zwei Schwierigkeitsgrade ⊖ zu leicht oder zu schwer ⊖ nur drei Attribute nützlich ⊖ katastrophale Autosaves ⊖ ein paar unfaire Gagnertypen

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ grundsätzlich interessante Story ⊕ einige Wow-Momente ⊖ nervige Hauptfigur ⊖ Humor mit der Brechstange ⊖ bizarre Momente (Spontanhochzeit)

### UMFANG



⊕ umfangreiche Spielwelt ⊕ viele Wege durch die Story ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ Koop-Modus ⊖ kaum Spielstile

### FAZIT

Action-Rollenspiel mit grundsätzlich interessanter Geschichte, das an unzähligen technischen Schwächen leidet.

