

The Last Remnant

Über Bord mit den Vorurteilen: Ein japanisches Rollenspiel überrascht mit taktisch anspruchsvollen Kämpfen, einer klischeearmen Geschichte und einer exzellenten PC-Umsetzung.

Kopierschutz: Steam

Der Publisher Square Enix vertreibt The Last Remnant über Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie ein Benutzerkonto einrichten. Danach läuft das Japano-Rollenspiel auch, wenn Sie nicht online sind.

DVD
Video-Special

DVD-XL
Demo

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6040

Das Finale von **Der Herr der Ringe**, erzählt nach den Regeln eines PC-Rollenspiels: Die vier Gefährten wirken fast ein wenig verloren, als sie an die riesigen Tore von Mordor klopfen. Keine Reaktion, schließlich ergreift der weiße Magier Gandalf

das Wort: »Servus Sauron, ich und meine Kollegen Aragorn, Legolas und Gimli haben gerade noch mal ordentlich aufgelevelt und sind jetzt endlich bereit für den Endkampf. Es wäre deshalb prima, wenn du mal kurz herauskommen könntest. Aber allein, wenn's recht ist. Lass also bitte deine riesige Armee aus dem Spiel – das Schicksal von Mitteleuropa soll doch sportlich fair entschieden werden, und wir sind schließlich nur zu viert!«

Zugegeben: Wir haben ein wenig übertrieben. Dennoch ist es zumindest verwunderlich, dass in Rollenspielen zur Weltenrettung grundsätzlich eine Handvoll Helden ausreicht, während alle anderen militärischen Berufsgruppen offensichtlich gerade ausgiebig Kaffeepause machen. Das japanische Mammut-Werk **The Last Remnant** schließt diese Logiklücke. Hier erleben Sie ein monumentales Abenteuer, das ausnahmsweise mal nicht in kleinen Helden-Scharmützeln, sondern mit Armeen und großen Schlachten entschieden wird. Das ist ein ebenso neues wie spannendes Erlebnis. Allerdings nur für geduldige Rollenspieler.

Kommt langsam, ...

Denn **The Last Remnant** kommt nur sehr behäbig in die Gänge und präsentiert sich trotz seiner Innovationen anfangs erzkonservativ. Auf streng linearen Bahnen helfen Sie dem Nachwuchs-

Helden Rush Sykes bei der Suche nach seiner entführten Schwester. Sie erforschen öde, bis auf ein paar Monster und Schatztruhen gähnend leere Dungeons und ärgern sich über die zerstückelte Spielwelt, die selbst die kleinen, wenn auch sehr fantasievoll gestalteten Städte in winzige Einzelabschnitte unterteilt. Auch die rundenbasierten Kämpfe wirken anfangs noch erschreckend traditionell und anspruchslos. Keine Spur von großen Armeen! Sie bekommen stattdessen ein paar Ge-

fährten zugewiesen, denen Sie die üblichen Angriffs-, Heil- und Zauber-Befehle erteilen. Da zudem sämtliche Charakterwerte (etwa Stärke, Intellekt und Schnelligkeit) automatisch gesteigert werden, spulen Sie die ersten acht Stunden ein uninspiriertes Standard-Rollenspielprogramm aus Erkunden, Reden, Einkaufen und Kämpfen ab. Hinzu kommt, dass ausgerechnet der

PC-Verbesserungen



► **Ausrüstungs-Vorschau:** Die Entwickler haben zusätzliche Grafiken eingebaut, sodass Sie im Inventarmenü nicht mehr nur die Werte, sondern auch die Optik Ihrer Waffen und Gegenstände betrachten dürfen.

► **Verbesserte Spielleistung:** Während auf der Xbox 360 vor allem größere Gefechte übel ruckeln, läuft The Last Remnant auf halbwegs aktuellen PCs absolut flüssig.

► **Turbo-Modus:** Wer mag, kann die Gefechtsanimationen um das Doppelte beschleunigen. Das ist vor allem bei deutlich schwächeren Feinden praktisch.

► **Freie Anführerwahl:** In der Konsolenversion waren bei den Formationen bestimmte Charaktere als Anführer vorgegeben. Auf dem PC können Sie Ihre Trupps frei zusammenstellen, was Sie taktisch flexibler macht.

► **Japanische Sprachausgabe:** Für umfassendes Nippon-Feeling können Sie die Vertonung auf japanisch umstellen, zum Glück auch mit deutschen Untertiteln.



Hübsch und lebendig: In den **Städten** besorgen Sie sich Aufträge und Ausrüstung.



Hässlich und leer: Den **Dungeons** fehlt es an optischer und spielerischer Abwechslung.



Das Kampfsystem: Im Menü stellen wir unsere Truppen zusammen. Während der Schlacht bekommen wir je nach Situation andere Befehle zur Auswahl. Bei kritischen Treffern entscheiden Reaktionstests über den Erfolg.

Held Rush jede Gelegenheit nutzt, um sich beim Spieler unbeliebt zu machen: Er ist ständig am Quengeln und wirkt mit seinem pseudo-coolen Gehabe wie ein Fremdkörper zwischen all den feinen Herrschaften, denen er bei der Suche nach seiner Schwester zwangsläufig in die Quere kommt.

... aber gewaltig

Diese feinen Herrschaften sind schließlich auch der Grund, weshalb **The Last Remnant** doch noch die erzählerische Kurve kriegt. Denn Rushs Schwester verfügt unwissenderweise über eine mächtige Gabe, um die sich gleich mehrere Parteien streiten: ein junger charismatischer Herrscher namens Lord David, der sein Land in die Unabhängigkeit führen möchte, ein herrlich diabolischer Magier sowie ein geheimnisvoller »Eroberer«, dessen Motive lange undurchsichtig bleiben. Rush schließt sich dem Hofstaat von Lord David an und gerät in einen Strudel aus politischen Intrigen,

Machtmissbrauch und religiösem Eifer, der – so viel sei verraten – in einem gewaltigen Krieg endet. Die Geschichte nimmt nach dem zähen Beginn immer mehr an Fahrt auf, verwebt virtuos mehrere Handlungsfäden und bleibt bis zum spektakulären Finale durchgehend spannend, und das trotz eines gewaltigen Umfangs von mehr als 100 Spielstunden.

Ist komplex, ...

Nach der ersten großen Story-Enthüllung darf auch das Spiel endlich zeigen, was es drauf hat. Denn nun bekommen Sie die Befehlsgewalt über Ihre eigene kleine Armee. Dabei stellen Sie Truppenverbände aus bis zu fünf Helden, Soldaten oder Söldnern zusammen (Letztere kosten natürlich Geld) und entscheiden sich für eine Formation. Der »Pfeil von Athlum« eignet sich etwa besonders für Flankenattacken, bei einem reinen Fernkämpfer-Verband empfiehlt sich dagegen die »Katapult«-Formation. In der eigentlichen Schlacht bekommen Sie je nach Verbandzusammensetzung, Formation, Truppenpositionen, Moral und Gefechtsverlauf andere Kampf Befehle zur Auswahl. Dieses System erlaubt erstaunlich finessenreiche Manöver, erfordert aber auch viel Einarbeitungszeit, zumal weder die überladenen Menüs noch Ihre Einheiten die komplexen Zusammenhänge erläutern.

Auch abseits der Kämpfe bekommen Sie nach Kriegsbeginn erheblich mehr zu tun. Sie lösen zahlreiche Nebenquests, können sich frei in der Spielwelt bewegen und suchen mit einem possi-lichen Haustier namens »Herr Buddler« nach Rohstoffen, mit denen Sie wiederum Ihre Ausrüstung

modifizieren oder sogar mächtige Gegenstände herstellen.

... aber beherrschbar

Das alles galt auch schon für die Xbox-360-Version, nur machten dort technische Probleme wie Ruckeleinlagen und flimmernde Texturen vieles zunichte. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler mit der PC-Umsetzung deutlich mehr Mühe gegeben und

ihr zudem ein paar Extras spendiert (siehe Kasten). Besonders lobenswert: Je nach verwendetem Eingabegerät ändern sich die Bildschirmanzeigen. Die Tastenbelegung dürfen Sie frei konfigurieren, selbst an einen Regler für die Mauempfindlichkeit wurde gedacht. Das ist wenigstens ein Qualitätsmerkmal von **The Last Remnant**, dem man schnell auf die Schliche kommt. **HK**

Geduldsspiel

Heiko Klinge: Es leuchtet mir ja durchaus ein, dass mir ein Spiel bestimmte Dinge in aller Ruhe erklären will. Aber dass ich satte acht Stunden lang bei der Hand genommen werde, finde ich dann doch übertrieben. Zum Glück habe ich durchgehalten, denn sonst wäre mir eine der spannendsten Geschichten der letzten Rollenspiel-Jahre entgangen. Bei all den interessanten Charakteren verzeihe ich sogar den rotzölligen Helden. Ein Sonderlob verdient sich Square Enix zudem für das innovative Kampfsystem und die erstklassige PC-Portierung. Wer geduldig ist und ein Herz für Japano-Rollenspiele hat, sollte **The Last Remnant** unbedingt eine Chance geben.



heiko@gamestar.de

THE LAST REMNANT ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Square Enix (Final Fantasy 8, GS 08/00: 85 Punkte)
 PUBLISHER Square Enix / Deep Silver
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2009
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAD-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 1,5 GB RAM 15 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte Rumble-Gamepad	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Breitbild-Monitoren, Rumble-Gamepad
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Steam
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + tolle Animationen + schöne Städte - viele öde Dungeons - karge Botanik	7 / 10
SOUND	+ hochklassige und abwechslungsreiche Musik + exzellente englische Sprecher - keine deutsche Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ in die Story integriertes Tutorial + sanfte Lernkurve - nur ein Schwierigkeitsgrad - häufig unfaire Endgegner-Attacken	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende, klischeearme Handlung + stimmungsvolle Schauplätze - zerstückelte Spielwelt - langatmiger Beginn	8 / 10
BEDIENUNG	+ freie Tastatur- und Gamepad-Belegung + freies Speichern, ... - ... aber nicht in Schlachten - überladene Kampfanzeigen	7 / 10
UMFANG	+ über 100 Stunden Spielzeit + Dutzende Truppformationen zum Experimentieren + viele optionale Nebenbeschäftigungen	10 / 10
QUESTS	+ spektakuläre Endgegner-Kämpfe + abwechslungsreiche Aufgaben, ... - ... die alle auf Erkunden und Kämpfen hinauslaufen	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ viele Spezialfähigkeiten + vielseitige Truppenzusammensetzung - verhältnismäßig wenig Einfluss auf Heldenentwicklung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ große Armeen in großen Schlachten + taktisch anspruchsvoll - teils unübersichtlich und schwer nachvollziehbar	7 / 10
ITEMS	+ exotische Waffen + motivierendes Aufrüst-System + Item-Baukasten + witziges Buddler-Haustier - keine Rüstungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT **Erzählerisch starkes Japano-Rollenspiel.**

76 SPIELSPASS