

# Of Orcs and Men

Das Rollenspiel macht vieles anders als die Konkurrenz - und hinterlässt dabei ständig den Eindruck von »gut gemeint, aber nicht gut umgesetzt«. Von Daniel Matschijewsky

## ⊕ Stärken

- + taktische Kämpfe
- + durchdachtes Talentsystem

## ⊖ Schwächen

- verschenktes Story-Potenzial
- maue Quests
- kleine Schlauchlevels

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios (Game of Thrones, GS 08/12: 66 Punkte)**  
Termin: **12.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, vier weitere Sprachen** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/8084](http://GameStar.de/Quicklink/8084) Auf DVD: Test-Video

**G**roß, grün und leicht reizbar. Das trifft wohl auf jeden Ork zu. Auf Arkail, die Hauptfigur in **Of Orcs and Men**, aber ganz besonders. Denn der Zweieinhalb-Meter-Hüne rastet regelmäßig wegen jeder noch so kleinen Lappalie aus. Sehr zum Leidwesen seiner Clan-Kameraden, die den Heißsporn einfach nicht unter Kontrolle bekommen. Deshalb wird Arkail kurzerhand auf eine Mission geschickt, die geradezu für ihn gemacht scheint: Töte den menschlichen Imperator. Denn der versklavt alles, was grünhäutig und nicht bei drei auf den Bäumen ist. Damit der temperamentvolle Ork unterwegs nicht allzu viel Kollateralschaden anrichtet, wird ihm der clevere Gnom Styx als Aufpasser zur Seite gestellt. Die perfekte Figuren-

Konstellation für ein unterhaltsames Rollenspiel. Könnte man meinen.

Gute Orks und böse Menschen? Schon beim Szenario schlägt der Entwickler Cyanide (**Blood Bowl**) einen ungewöhnlichen Weg ein. Das tut dem Titel gut, denn die in Fantasy-Spielen oft zitierte Ork-gegen-Mensch-Thematik erhält dadurch einen frischen Anstrich. Zwar gewinnt die Handlung von **Of Orcs and Men** trotzdem keine Innovationspreise, Arkails und Styx' Abenteuer bleibt dank diverser Wendungen aber dennoch bis zum Ende der Kampagne spannend. Allerdings schöpfen die Autoren das Potenzial ihres Helden-Duos nicht aus. Da haben wir Arkail, einen grobschlächtigen Ork mit Aggressionsproblemen auf der einen Seite und den durchtriebenen Schurkengnom Styx

## ! Online-Aktivierung

**Of Orcs and Men** muss online aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf bis zu fünf Rechnern installieren. Ein Revoke-Tool, das die Aktivierung zurückerhält, ist vorhanden. Es ist also möglich, das Spiel weiter zu verkaufen.

auf der anderen. Eigentlich genug Zündstoff für spannende Reibereien. Oder wenigstens Humor, wie man ihn aus Buddy-Movies wie **Rush Hour** kennt. Beides fehlt dem Spiel. Stattdessen abenteuer das ungleiche Paar eher nebeneinander her, Konflikte werden viel zu schnell gelöst. Das ist schade und degradiert die Figuren zu klischeehaften Abziehbildern ohne große Tiefe.



Der wenig dynamische **Echtzeit-Kampf** ist bei solchen Feindmassen nicht zu empfehlen.



**Styx** kann sich nahezu unsichtbar machen und lautlos an Gegner heranpirschen.

Im **Pausenmodus** können wir über dieses Kreismenü bequem Talente aktivieren und bis zu vier davon aneinander reihen. Die Zahlen über den Köpfen der Gegner weisen auf deren Angriffsstärke und Panzerung hin. Unser KI-Kollege agiert selbstständig.



Arkail und Styx lenken wir aus der Schulterperspektive, per Knopfdruck können wir jederzeit zwischen den beiden wechseln. Das ist auch nötig, denn jeder Held hat spezielle Fertigkeiten. Während sich der Gnom unsichtbar macht und Feinde lautlos abmurkst, drischt Arkail vorzugsweise mit schwerem Gerät auf seine Gegner ein. Der Clou: Wir dürfen entweder in Echtzeit kämpfen oder im Pausenmodus bequem bis zu vier Angriffe aneinander reihen. Zwar ist bei den Gefechten durchaus Grips gefragt, die taktische Tiefe eines **Dragon Age** erreicht **Of Orcs and Men** aber zu keiner Zeit. Und wer schnelle Echtzeitkämpfe bevorzugt, der dürfte die Dynamik von **The Witcher 2** vermissen.

Doch auch wenn das Spiel nicht an seine offensichtlichen Vorbilder heranreicht, machen die Scharmützel Spaß. Zumal sich Cynide einen unterhaltsamen Kniff einfallen ließ. Denn wenn Arkail zu viel Schaden einsteckt, rastet er aus und schlägt unkontrolliert um sich. Dann müssen wir mit Styx zwar schnell das Weite suchen, können aber vergnügt dabei zuschauen, wie der Ork im Rausch reihenweise Menschlein platt haut. Zu leicht wird **Of Orcs and Men** dadurch trotzdem nicht, schon der zweite der vier Schwierigkeitsgrade stellt Genre-Könner vor so manche Herausforderung.

Genretypisch sammeln wir durch erledigte Gegner Erfahrung, die wir in vier ebenso genretypische Charakterwerte sowie den Ausbau unserer Talente stecken. Letztere fallen zwar nicht allzu vielfältig aus, lassen sich bei bestimmten Levelaufstiegen aber in je zwei Bereichen spezialisieren. Das motiviert, ist aber schon fast alles an Rollenspiel, was in **Of Orcs an Men** steckt. Davon abgesehen lässt das Programm nämlich all das, was dieses Genre sonst noch ausmacht, weitgehend vermissen. Beispielsweise fallen sämtliche Gebiete nicht nur enorm klein, sondern auch enorm linear aus. Und selbst wenn die Areale Abzweigungen bieten, gibt es dort nur in den seltensten Fällen

eine Kiste mit Gegenständen darin zu entdecken. Derartige Defizite finden sich auch bei den Quests. Egal ob Haupt- oder Nebenaufgabe, wir haben nie mehr zu tun, als von A nach B zu latschen und unterwegs alle Gegner umzuhauen. Da stört es doppelt, dass wir in Dialogen unsere Antworten zwar selbst wählen dürfen, diese aber nur selten Auswirkung auf den Gesprächsverlauf oder die Quest haben.

Grafisch ragt **Of Orcs and Men** ebenfalls kaum aus dem Einheitsbrei heraus. Zwar sehen die Charaktere sehr gut aus, und auch die Texturen sind fast ausnahmslos knackig scharf, die generelle Polygonarmut der Umgebung hält dem

Konkurrenzvergleich aber nicht stand. Dazu kommen teils abgehackte Animationen und spärliche Effekte. Beim Sound gibt es hingegen nur wenig Anlass zur Kritik. Die Musik und Kampfgeräusche untermalen das Geschehen passend, die deutschen Sprecher der Helden leisten gute Arbeit. Bei so mancher Nebenfigur mag die Stimme aber nicht so ganz zum Charakter passen. **DM**

## Ein Ork mit Aggressionsproblemen



### Weder Ork noch Gnom

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Es ist wirklich zum grün ärgern. Ärgern darüber, dass die Entwickler zwar im Ansatz gute Ideen hatten, sie aber nicht konsequent umgesetzt haben. Für ein Rollenspiel ist die Welt zu klein, das Questdesign zu mau. Für ein Actionspiel hingegen mangelt es dem Titel an Dynamik und Spektakel. Vor allem aber stört mich das verschenkte Potenzial beim Heldenduo. Was hätte man alles aus Arkail und Styx machen können? So kann ich **Of Orcs and Men** nur beinhaltenen Fantasyfans empfehlen, die auf Taktik-kämpfe stehen und derzeit nichts anderes zu spielen haben. Oder Sie warten, bis es den Titel zum Budget-Preis gibt.

## Bugs

In **Of Orcs and Men** stecken wenige, dafür umso ärgerlichere Bugs. So hängen Feinde bisweilen in Wänden fest, sodass wir sie nicht angreifen können. Hier hilft nur der Druck auf die Quickload-Taste. Viel nerviger: Aus unsersichtlichen Gründen verweigern bestimmte Tasten immer mal wieder den Dienst, etwa F5 (fürs Speichern) oder die Esc-Taste, um ins Hauptmenü zu wechseln. **Dafür werten wir die Bedienung um einen Punkt ab.**

TERMIN 12.10.2012 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

## Of Orcs and Men

Action-Rollenspiel

**Publisher** Focus Home Interactive  
**Entwickler** Cynide Studios  
**Sprache** Deutsch, Engl., Franz., vier weitere  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung



### GRAFIK

- + detaillierte Charaktermodelle
- + meist scharfe Texturen
- polygonarme Umgebungen - abgehackte Animationen

7/10

### SOUND

- + passende Musikuntermalung + gute Kampfgeräusche
- + gute Sprecher für die Hauptfiguren ...
- ... aber auch diverse Fehlbesetzungen

8/10

### BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg
- Anspruch der Quests schwankt stark
- für Einsteiger generell zu schwer

7/10

### ATMOSPHERE

- + düstere Fantasy-Welt + viele Zwischensequenzen ...
- ... die etwas lahm inszeniert sind
- unspektakuläre Schlauchchlevels

7/10

### BEDIENUNG

- + eingängige Maus- und Tastatursteuerung
- + frei konfigurierbar + übersichtliche Menüs
- gelegentliche Kameraprobleme - Bugs

8/10

### UMFANG

- + zehn Stunden lange Story-Kampagne
- kaum Nebenquests - kleine Gebiete
- keinerlei Wiederspielwert

6/10

### QUEST/HANDLUNG

- + spannender Auftakt + diverse Wendungen
- flache Hauptfiguren
- wenige, kurze, ideenlose Nebenquests

6/10

### CHARAKTERSYSTEM

- + Charakterwerte und stufenweise ausbaubare Fertigkeiten
- + Spezialisierungen möglich
- etwas geringe Auswahl

8/10

### KAMPFSYSTEM

- + taktisch ziemlich anspruchsvoll
- + Arkail und Styx haben spezielle Vor- und Nachteile
- Gegner in ihren Taktiken recht variantenarm

8/10

### ITEMS

- + Charakterfeinschliff durch magische Vorteile
- sehr wenige Waffen und Items
- kaum Beute zu finden

5/10

