

For Honor – Kontrollbesuch

AUFBAUSPRITZE FÜR DEN MITTELALTER-PRÜGLER

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **14.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Neue Spielmodi, überarbeitete Texturen, bessere Technik – ein Blick ins Spiel lohnt jetzt mehr denn je.

Von Sascha Penzhorn

Mit der kürzlich erschienenen Erweiterung *Marching Fire* bekommt *For Honor* vier neue Helden, zwei neue Spielmodi, grafische Verbesserungen und neue Ausrüstungsgegenstände mit neuen Passivboni für die Charaktere. Das meiste davon ist für Besitzer des Basisspiels kostenlos – lediglich der neue Arcade-Modus bleibt Spielern vorbehalten, die das 30-Euro-Addon gekauft haben. Zudem erhalten Käufer der Erweiterung so-

fortigen Zugriff auf die neuen Helden, während andere Spieler diese erst zwei Wochen nach Release gegen Spielwährung freischalten dürfen. Aber auch jenseits des Addons hat sich seit unserem Test einiges getan: Beispielsweise hat Ubisoft das nervige Peer-2Peer-Matchmaking abgeschafft. Mit den ständigen Verbindungsabbrüchen und lästigen Host-Migrationen mitten in der Schlacht ist darum endlich Schluss. Die Zeit für einen Neu- oder Wiedereinstieg war nie besser.

Die Chinesen kommen

Zu den Rittern, Wikingern und Samurai gesellt sich ab sofort die Fraktion der chinesischen Wu Lin mit vier neuen Charakteren.

Die (oder wahlweise der) Tiandi zieht mit dem Schwert ins Gefecht und verfügt über einige coole Ausweichmanöver. Die schnelle und bewegliche Nuxia kontert gegnerische Paraden und Blockversuche mit ihren Sifu-Hakenschwertern. Der Shaolin vertrimmt Gegner mit einem Stab und einer aktivierbaren Qi-Kampfhaltung. Der Jiang Jun zieht mit seiner Guandao, einer Stangenwaffe, in die Schlacht, haut ordentlich rein und regeneriert Ausdauer wie kein anderer Held.

Die Figuren sind sehr agil und verfügen über extrem schnelle Attacks – eine Richtung, die Ubisoft schon vor einiger Zeit mit Änderungen bei Klassen wie dem Orochi eingeschlagen hat. Im Gegensatz zu den ur-



Sturm gaukelt eine große Schlacht vor, indem es die Karte mit KI-Soldaten füllt.

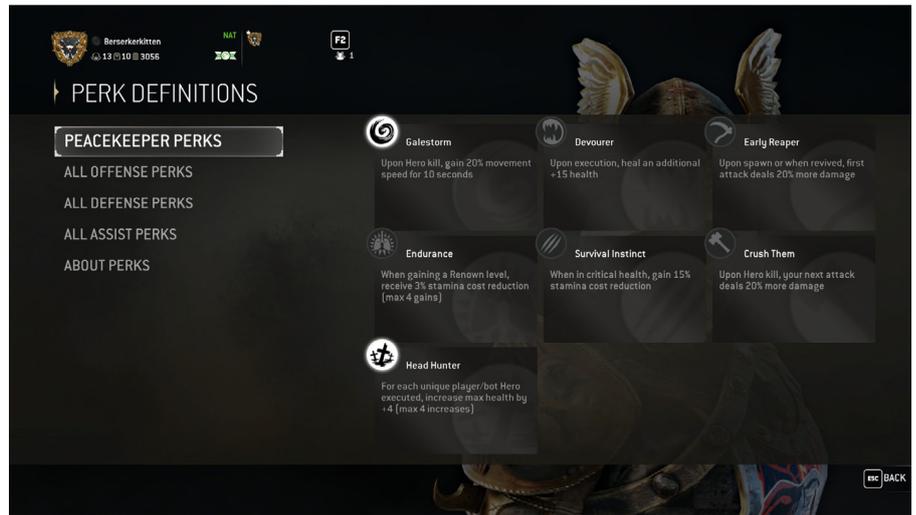
Kein Pay2Win

Auch wenn man sich gegen Bares Spielwährung kaufen kann, werten wir For Honor nicht wegen Pay2Win ab. Zum einen, weil die durch Ausrüstung entstehenden Vorteile nun deutlich geringer ausfallen als mit dem alten System. Zum anderen werden Perks in Turnier-Events und gewerten Duellen nach wie vor deaktiviert, damit eben kein unfairer Vorteil für Spieler mit besserer Ausrüstung entsteht.

sprünglichen Fraktionen haben die Wu Lin keine Story und können auf der Multiplayer-Weltkarte im Fraktionskrieg auch keine Territorien erobern. Vollkommen ins Spiel integriert fühlen sie sich so nicht an.

Ein Sturm zieht auf

Seit Release der ursprünglichen Fassung gesellten sich gewertete Ranked-Duelle und ein Tribut-Spielmodus zu den verfügbaren Modi. Der mit Abstand spannendste neue Inhalt kommt aber mit dem Marching-Fire-Patch: der brandneue Spielmodus »Sturm«, in dem ein Team von vier Angreifern versucht, mit einer Ramme in eine Festung einzudringen und dort den Kommandanten abzumursen. Die verteidigende Mannschaft muss das logischerweise verhindern. Auf beiden Seiten kämpfen auch wieder einige KI-Soldaten mit, was die Schlachten etwas größer und epischer wirken lässt, als sie in Wahrheit sind. Nicht falsch verstehen: Natürlich sorgt es für eine coole Atmosphäre, wenn rings um den Rammbock zig Fußsolda-



Über Ausrüstung schalten wir neue Perks frei, die im Kampf kleine Vorteile verschaffen.

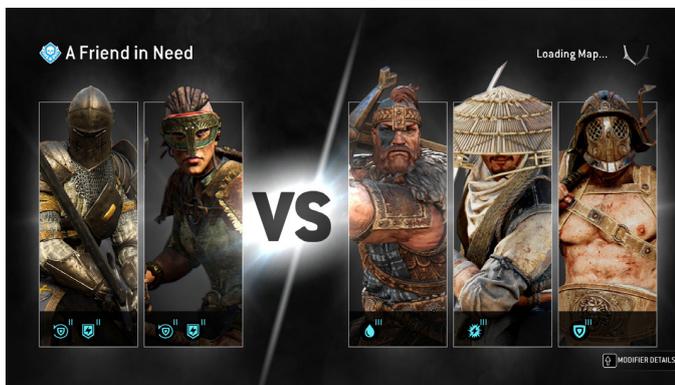
ten aufeinander einprügeln, aber wie viel spannender wäre es, einfach mal mehr als vier Spieler pro Seite zu haben? Dann würden statt NPC-Statisten echte Clans aufeinander einschlagen.

Mit taktischem Tiefgang ist es bei diesen recht kleinen Klopereien meist auch Essig. Spieler beider Teams tummeln sich in der Regel genau an dem Punkt auf der Karte, der eben gerade für die Schlacht am wichtigsten ist, beispielsweise vor der Ramme oder rund um den Kommandanten verteilt, und kloppen sich gegenseitig windelweich, bis einer Fraktion schließlich die Puste ausgeht. Zudem verfügt nur die Seite der Angreifer über begrenzte Respawn-Tickets, während sich die Verteidiger sprichwörtlich ohne Rück-

sicht auf Verluste in die Schlacht werfen können. Strategisch cleveres Vorgehen wird natürlich trotzdem belohnt, wenn man etwa im richtigen Moment die Balliste erobert und sein Team dann als Scharfschütze bei der Einnahme eines Punkts unterstützt. Wilde, etwas planlose Klopereien sind hier aber die Regel, besonders in Zufallsgruppen. Das liegt in der Natur der Sache.

Wenn's mal wieder länger dauert

Sturm sorgt für ordentlich Kurzweil und etablierte sich bereits nach wenigen Tagen als meistgespielter Modus in For Honor. Wenn man Angreifer mit interaktiven Kartenobjekten wie siedendem Öl übergießt oder einen Verteidiger mit der Balliste aus dem Bild



Im kurzweiligen Arcade-Modus kämpfen wir alleine oder mit einem Freund gegen die manierlich vorgehende KI.



Besiegte Spieler kann man hinrichten. Mit Wiederbelebung hat es sich dann erledigt, hier hilft dann nur noch ein Respawn.



Dank KI-Kämpfen ist in Sturm mehr los als in anderen Modi, taktisch anspruchsvoll wird es dennoch selten.



Die Nuxia erledigt ihre Gegner mit stylischen Sifu-Schwertern und rasend schnellen Attacken. Da heisst es aufpassen!



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Mir gefällt sehr, dass For Honor immer noch Verbesserungen und neue Inhalte bekommt. Die dedizierten Server waren absolut lebensnotwendig, die neuen Helden sind klasse, und ich spiele echt gerne den neuen Sturm-Modus. Auch die Überarbeitung der Menüführung, bei der ich nicht länger eine gefühlte halbe Stunde lang für jede Kleinigkeit irgendwelche Bestätigungstasten gedrückt halten muss, habe ich dankbar zur Kenntnis genommen. Für die spannendsten Spielmodi sind immer schnell Spieler parat. Hoffentlich bleibt das noch lange so! Das Teil ist ganz einfach besser als bei unserem ersten Test, darum ist eine Aufwertung nur logisch.

Lediglich die Tatsache, dass ich Perks nicht einfach von Hand auswählen kann wie in vergleichbaren Spielen und sie stattdessen an Ausrüstung und damit an die Spielwährung Stahl gekoppelt werden, gefällt mir absolut nicht. Gerade weil es den Stahl nach wie vor am einfachsten gegen harte Euros gibt. Einerseits kostet das Spiel in der neuen Marching Fire Edition AAA-Vollpreis, Season Pass versteht sich von selbst, andererseits gibt es einen Cash Shop wie in einem Free2Play-Titel. Auch wenn's wie im Test und im Kasten erklärt nicht wirklich Pay2Win ist, sind die Freischaltungen und Perk-Upgrades mit immer mehr Grind verbunden, damit man am Ende eben vielleicht doch zum Geldbeutel greift.

ballert, fühlt sich das einfach super an. Eine Schlacht dauert hier schon mal eine halbe Stunde und endet erst, wenn die Angreifer keine Respawn-Tickets mehr haben, ihre Ramme demoliert wurde oder der Kommandant der Verteidiger den virtuellen Löffel abgibt. Am Ende gibt's für die investierte Zeit reichlich Erfahrungspunkte und Spielwährung zum Freischalten cooler neuer Outfits. Das motiviert! Doch wo das Matchmaking



Als Angreifer beschützen wir im Sturm-Modus diesen Rammbock.

für den beliebten Sturm-Modus in Sekundenschnelle Mitspieler findet, sitzen wir bei weniger aktiven Modi wie Tribut schon mal volle fünf Minuten in der Warteschlange. Das ist kein Weltuntergang, stört aber dann, wenn wir für eine tägliche Mission in genau diesem Modus eine oder mehrere Runden drehen sollen. Mit etwas Geduld kommen aber auch hier Partien zustande.

Neues Ausrüstungssystem

Die neuen Waffen und Rüstungen sehen klasse aus. Ausrüstung gewährt jetzt keine Vor- und Nachteile mehr auf Werte wie Angriff oder Verteidigung. Stattdessen werden über die Klamotten nun Perks (oder »Vorteile« in der deutschen Fassung) freigeschaltet, die kleinere Boni wie mehr Lebensregeneration gewähren. Insgesamt lassen sich bis zu drei dieser Vorteile aktivieren, wenn man über entsprechende Ausrüstung verfügt und diese für abartig hohe Summen Spielwährung aufwertet. Dieses neue System ist zwar besser ausbalanciert und fairer als die alten Ausrüstungsboni, die Aktivierung der Perks ist aber unnötig fummelig.

Dass man die Perks überhaupt an zufalls-generierte Ausrüstung und den damit verbundenen Grind koppelt, statt sie wie in anderen Spielen frei verfügbar und die Outfits rein kosmetisch zu machen, hängt natürlich



Mit ihrer neuen Kopfbedeckung zeigt die Friedenschüterin erstmals ihr Gesicht.

FOR HONOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 550 / Phenom II X4 955	Core i5 2500K / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 6970	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 RX470
4 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- lebensechte Kampfanimationen
- detaillierte Figuren und Umgebungen
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- stimmiges Waffen- und Rüstungsdesign
- realistische Soundkulisse

SPIELDESIGN

- durchdachtes Kampfsystem
- kurzweilige Kampagne
- motivierende Belohnungsspirale
- gutes Map-Design mit interaktiven Elementen
- Spielmodi mit geringem taktischen

BALANCE

- gute Tutorials und Trainingsmodi
- Kampagne bereitet auf Multiplayer-Modus vor
- cleveres Schere-Stein-Papier-Prinzip
- balanciertes Perk-System
- Perks sind an Grind und RNG

ATMOSPHÄRE / STORY

- nett inszenierte Kampagnenmissionen
- schonungsloses Kampfgeschehen
- Skriptsequenzen sorgen für Stimmung
- keine spielbare Wu-Lin-Story
- nur selten echtes Schlachtgefühl

UMFANG

- jede Menge Unlocks
- üppige Heldenauswahl
- viele (optische) Map-Varianten
- neue Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung
- aufgesetzter Fraktionskrieg ohne echten Mehrwert

AUFWERTUNG

Bessere Server machen den Verbindungsabbrüchen ein Ende. Neue Helden und Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung.



FAZIT

Dedizierte Server, zusätzliche Helden, eine neue spielbare Fraktion und der neue Sturm-Modus machen For Honor besser denn je.

