

Mordhau

MARTIALISCHE MASSEN IM MITTELALTER

Genre: Action Publisher: – Entwickler: Triternion Termin: 29.4.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: nicht geprüft Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 25 Euro DRM: ja (Steam)

Lautes Gebrüll, abgetrennte Körperteile, eimerweise Blut und wildes Schlachtenchaos. Damit stürmt der vermeintliche Nischentitel eines kleinen Indie-Studios derzeit die Steam-Charts. Von Sascha Penzhorn

Wenn unzählige Irre laut kreischend mit Bratpfannen, Mistgabeln und Breitschwertern aufeinander einprügeln und kein Normalsterblicher mehr durchblickt, wer auf welcher Seite kämpft, dann ist wahrscheinlich Black Friday. Oder wir befinden uns auf einem Frontline-Server des mittelalterlichen Indie-Prüglers Mordhau. Der ist grafisch vielleicht nicht wunderschön und regt eher selten zu taktischen Meisterleistungen auf dem Schlachtfeld an. Aber manchmal will man ja einfach nur die Sau rauslassen. Und das geht derzeit nirgends so schön wie hier.

Spaß statt Simulation

Mordhau nimmt sich selbst nicht furchtbar ernst. Das merkt man im Tutorial spätestens

beim Hans-Test. Der heißt so, weil ein halb-nacktes bewegliches Ziel namens Hans schreiend über das Schlachtfeld rennt, während der Spieler versucht, es abzuschießen. Bei einem Treffer verabschiedet sich Hans mit dem Wilhelm-Scream. Fühlen wir uns ausreichend vorbereitet, geht's wahlweise über Matchmaking oder Server-Browser in Multiplayer-Schlachten mit bis zu 64 Teilnehmern, in denen einfach »Rot« gegen »Blau« kämpft. Vor dem Anpfiff bewaffnen wir uns über vorgefertigte (Ritter, Bogenschütze, Fallensteller etc.) oder von Hand erstellte Loadouts mit Schwertern, Äxten, Bögen und diversen Rüstungen, von einfacher Kleidung bis hin zum Plattenpanzer. Alternativ gehen wir mit dem ehr rustikalen Bauern-Loadout an den Start und schwingen eine Bratpfanne, werfen Steine oder klimpern mit einer Laute, bevor wir sie jemandem um die Ohren hauen. Gut: Alle Loadouts sind von Beginn an verfügbar und nicht etwa an den Kämpferlevel gebunden.

Unsere Waffe schwingen wir je nach Mausebewegung in jede beliebige Richtung, außerdem können wir zustoßen, parieren

und feindliche Hiebe kontern, kicken oder Angriffe antäuschen, um Gegner aus dem Takt zu bringen. Das alles erinnert stark an Kampfsysteme in ähnlichen Spielen wie Chivalry: Medieval Warfare. Dabei spielt auch das sogenannte Mouse-Dragging eine Rolle, bei dem man über Mausebewegungen die Geschwindigkeit und Richtung von Angriffen manipuliert. Anders als in Chivalry wurde das Dragging in Mordhau aber so weit zurückgefahren, dass sich Spieler hier nicht pausenlos wie Gummi-Ballerinas im Kreis drehen, bis wildes Herumstochern alle anderen, ähem, »Kampfstile« restlos dominiert. Genre-Fans bezeichnen Mordhau darum auch gern als Chivalry 2.0. Wer jetzt nur Bahnhof versteht, muss lediglich wissen, dass Mordhau über ein semi-realistisches Kampfsystem verfügt, das einfach zu verstehen und schwer zu meistern ist.

Nach Belieben basteln wir also unseren eigenen (ausschließlich männlichen) Streiter. Dem verpassen wir je nach gewünschter Spielweise zum Beispiel einen Degen, einen Speer oder eine Streitaxt, statten ihn mit einem Schild, einem Bogen oder mit Wurfäxten aus. Rüstungen gibt's in der leichten, mittleren und schweren Variante. Je stabiler, desto weniger Schaden nehmen wir durch Treffer von Feinden (und Verbündeten!), aber umso langsamer bewegen wir uns auch über das Schlachtfeld. Auch hier geht Spiel Spaß über Realismus – schwere Rüstung senkt den genommenen Schaden, doch Hiebe prallen nicht einfach so davon ab. Ein Helm verhindert im Idealfall den sofortigen Tod bei Kopftreffern, schränkt aber nicht das Sichtfeld in der Ego-Perspektive ein. Mordhau ist eben keine Simulation! Aktuell (während unserer Testphase Anfang Mai 2019) ist die Mordhau-Online-Community sehr auf Schwerter fixiert, nur die gelten als »ehrenhaft«. Wer etwas anderes benutzt, wird im Chat als Noob verspottet. Das gilt erst recht für die Benutzer von Schilden, die das Blocken von Hieben stark vereinfachen. Übri-



Mordhau ist auch in der Third-Person-Perspektive spielbar. Vorteile entstehen dadurch nicht.



Prügeleien, so weit das Auge reicht. Teamkills sind hier an der Tagesordnung.

gens – wer lieber in der Third-Person-Ansicht spielen will, kann das auch – allerdings ist die Kamera so stark herangezoomt, dass man keine spielerischen Vorteile gegen Kämpfer in der Ich-Perspektive hat.

Alles erspielen, nichts kaufen

Bei der Charakteranpassung gibt's einiges an Kosmetik, von unterschiedlichen Farben, Schuhen und Schulterpolstern über Schwertgriffe bis hin zu Wappenröcken mit anpassbaren Mustern und Symbolen. Das alles ist an den Charakterlevel sowie Gold gebunden – wer sich beim Spielen halbwegs talentiert anstellt, verdient beides reichlich und schaltet nach jeder größeren Sitzung neue Goodies frei, statt sich quälend langsam durch Tausende Matches zu grinden wie in so vielen anderen Spielen. Entwarnung: Irgendwelche Mikrotransaktionen gibt es nicht. Und wo wir für gutes Spielen gebührend belohnt werden und nicht endlos auf der Stelle treten oder wieder und wieder

zur Kasse gebeten werden, drehen wir auch gerne eine Runde extra, um an neue Ausrüstung zu kommen. Humanes Freispielen motiviert einfach mehr als ein Cash-Shop.

Hauptsache Frontline

Als Spielmodi locken das klassische (Team-) Deathmatch sowie der etwas anspruchsvollere Frontline-Modus, wo es neben Kills auch Punkte für das Einnehmen von Zielen gibt. Außerdem liefert Mordhau einen Skirmish-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander kämpfen – wer hier stirbt, bleibt bis zum Ende der Runde tot. Den obligatorischen Battle-Royale-Modus hat Mordhau auch, allerdings kamen bei unseren Tests selten mehr als 30 Spieler dafür zusammen. Frontline macht aber ohnehin mehr Spaß und läuft rund um die Uhr hervorragend.

Wer kooperativ mit Freunden spielen will, schlägt im Horde-Modus KI-Feindeswellen zurück. Und wer das Kampfsystem voll ausnutzen und sich von Mann zu Mann mit Eti-

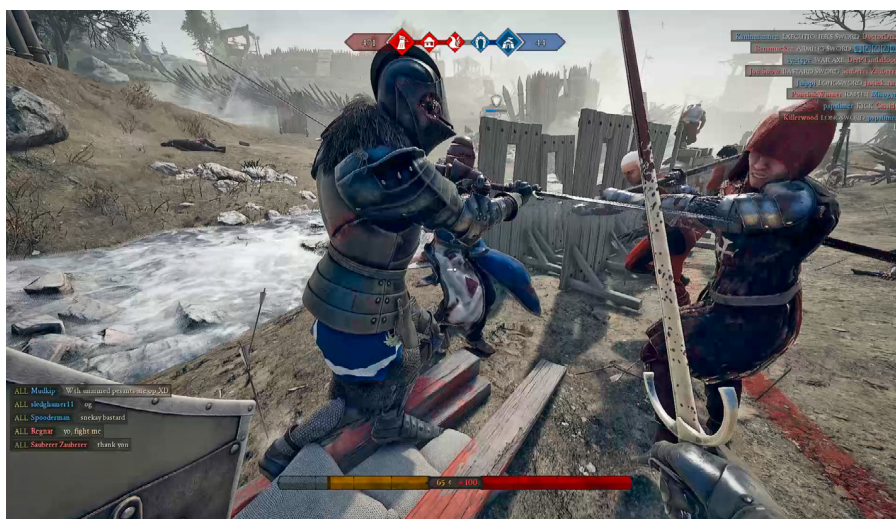
kette und Ehrenkodex duellieren will, findet auch dafür entsprechende Server. Theoretisch kann man sämtliche Spielmodi auch offline mit Bots üben, die künstlichen Kameraden bleiben aber gerne mal in irgendwelchen Türen stecken, bewegen sich überhaupt nicht von der Stelle und kapierten



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Mordhau ist für mich fast so was wie Asterix für Erwachsene. Zwei Horden blutrünstiger Spinner krachen auf dem Schlachtfeld aufeinander. Da fällt auch schon mal jemandem ein Arm oder ein Bein ab und er kämpft munter weiter, bis irgendein Depp auf einem Pferd quer durch die Menge brettet und Freund wie Feind dabei vernichtet. Zum Glück gibt's für gewöhnlich nur zwei Pferde pro Karte gleichzeitig, der Rest der Kämpfer bekommt nicht mal Kosnüsse und muss latschen. Pro Team gibt es auch immer eine Handvoll nackter Irrer, die Emotes spammen, Steine werfen, mit einer Laute ordentlich Krach machen. Deutlich gesitteter geht es auf Duell-Servern zu, wo jeder rausfliegt, der sich nicht an die Benimmregeln hält. Damit lockt Mordhau einerseits die Spieler an, die einfach mal in einer völlig chaotischen mittelalterlichen Schlacht mitmischen wollen. Andererseits taugt es aber auch als ernster Duell-Simulator. Ich muss gestehen, dass ich nicht gedacht hätte, so was mal in den Top Ten auf Steam zu sehen. Der Grundstein für eine richtig gute Mittelalter-Keilerei ist gelegt, jetzt müssen aber fix die versprochenen neuen Maps, Modi und Mod-Tools her.



Am Horizont verschwindet alles im Nebel. Mordhau läuft flüssig, ist aber keine Grafikbombe.



Beim Kampf zu Ross müssen wir darauf achten, unserem Hottehü nicht versehentlich den Schädel zu verbeulen. Sorry, Pferdindand!

generell das Spiel nicht. Wobei sie sich da nur gering von durchschnittlichen menschlichen Spielern unterscheiden.

Taktisches Vorgehen sollte man in einer durchschnittlichen Runde Mordhau nämlich nicht erwarten. Voice-Chat gibt es nicht, ist derzeit auch nicht geplant, und im Text-Chat geht es ähnlich ruppig zu wie in jedem anderen PvP-Online-Spiel. Nicht selten wird man von Spielern der eigenen Mannschaft ebenso oft umgebratzt wie vom Gegner – sei es durch freundlichen Pfeilhagel in den Rücken, eine unachtsam geschwungene Streitaxt, Inbetriebnahme eines Katapults unter Alkoholeinfluss oder Führung eines Huftieres ohne gültige Fahrerlaubnis. Eine passive Fähigkeit, die ausgeteiltes wie eingestecktes freundliches Feuer um 50 Prozent verringert, verhindert oft Schlimmeres, doch auf allzu viel Rücksicht seitens der Kollegen darf man trotzdem oder gerade darum nicht hof-

fen. Und ist unsere Seite blöderweise mal unterlegen, können wir beim Respawn auch noch ungestraft in die gegnerische Mannschaft wechseln, solange dort noch ein Platz frei ist. Wie unsportlich!

Das alles spielt sich auf überschaubaren sieben Karten ab, von denen nicht jede für alle Spielmodi offen ist. Mehr Karten sind in Arbeit, Ranglistenduelle sind geplant. Inzwischen läuft auch die Technik – anfängliche Probleme mit verlorenen Charakterfortschritten und Verbindungsabbrüchen wurden behoben, an der Performance (auf i7 4790k, GTX 1070, 16 GB RAM) haben wir auch nichts zu meckern. Okay, die Grafik von Mordhau ist eher zweckmäßig als wunderschön, aber Framerate bedeutet in so einem Titel bekanntlich Leben. Allein die Teamfarben sollte man vielleicht noch mal überdenken – Rot gegen Blau ist verwirrend, wenn alles in Blut ertrinkt. In jedem Fall gibt

es reichlich Schlachtenlärm und Gebrüll – brachiale Kriegsschreie, Gelächter, Spott und Beleidigungen gehören zum Spiel dazu. Mordhau klingt einfach gut. ★

MORDHAU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4670 / AMD FX 6300
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 6600k / AMD FX 9590
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- große Schlachten bei guter Performance
- herrlich gekloppte Kriegsschreie und Beleidigungen
- coole Rüstungen und Outfits
- guter Sound
- Teamfarben ertrinken in Blut

SPIELDESIGN



- ausgefeiltes Kampfsystem
- kein übertriebenes Dragging
- spaßige, abwechslungsreiche Spielmodi
- schnelle Freischaltungen ohne Grund
- kein Voicechat für Taktik-Absprachen

BALANCE



- man kann auch auf niedrigen Stufen mithalten
- vorgenerierte Loadouts für alle Spielweisen
- Waffen-Balancing
- Teamwechsel mitten in der Schlacht
- keine Strafe für Teamkills

ATMOSPHÄRE / STORY



- episches Schlachtenchaos für 64 Spieler
- optisch abwechslungsreiche Schlachtfelder
- realistisch brutale Kämpfe
- nackte Emote-Spammer
- keine Hintergrund-Story

UMFANG



- sechs Spielmodi
- viele Waffen und Spielstile
- massenhaft Kosmetik zum Freischalten
- vernünftiger Server-Browser
- derzeit nur sieben Karten

FAZIT

Mittelalterliche Multiplayer-Action für bis zu 64 Spieler, in der Chaos und blindes Gemetzel oft vor Teamplay und Taktik geht.

81



Mit Schild blockt man Angriffe einfacher, wird dafür aber von seinen Mitspielern verspottet.