



Als Rottenführer dienen wir als Wiedereinstiegspunkt und stärken Mitspieler mit Kampfschreien.



Wenn Feinde am Boden liegen, können wir sie für Extrapunkte **exekutieren** und so die Rettung durch Kameraden verhindern.

War of the Roses

Das Online-Actionspiel War of the Roses drückt uns im Test nicht nur das Schwert, sondern auch ein motivierendes Kampfsystem in die Maushand. Von Jochen Redinger

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Paradox Interactive / Deep Silver** Entwickler: **Fatshark (Krater, GS 08/12: 74 Punkte)**
 Termin: **2.10.2012** Spieler: **8 bis 64** Sprache: **Englisch (Text: Deutsch)** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7841 Auf XL-DVD: Test-Video

In Rosenkriegen wird mit harten Bandagen gekämpft, schließlich geht es darum, möglichst viele Vorteile aus der Scheidung herauszuschlagen und den Ex-Partner ordentlich bluten zu lassen. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Kampf weiter als bis zum gegenseitigen Anbrüllen geht, ist aber gering. In Fatsharks **War of the Roses** sieht's da schon ganz anders aus. Denn hier kämpfen wir in den historischen Rosenkriegen zwischen den verfeindeten englischen Adelshäusern York und Lancaster, die ihren Streit mit Thronintrigen und brutalen Schlachten austrugen und Eng-

land so fast 30 Jahre lang in eine blutige Fehde stürzten – nur um am Ende beide im neuen Königshaus der Tudors aufzugehen. Anstelle der politischen Feinheiten der englischen Thronfolge müssen wir uns in **War of the Roses** jedoch ganz handfest mit Schwertern, Speeren und allerhand Geschossen herumschlagen, um York oder Lancaster zum Sieg zu verhelfen. Und zwar in Großschlachten, dank denen **War of the Roses** an ein mittelalterliches **Battlefield** erinnert.

Unsere Verwicklung in die Adelsfehde beginnt in **War of the Roses** noch recht idyllisch damit, ein eigenes Banner zu erstellen. Wir bestimmen die passenden Farben für Hintergrund, Motiv sowie Helmschmuck und suchen uns aus der Liste ein imposantes Wappentier aus. Oder einen Rettich. Heraldisch bestens ausgerüstet suchen wir uns eine Team-Deathmatch- oder

Deutsche Version

War of the Roses gibt es auch in einer deutschen Fassung, allerdings werden nur die Texte übersetzt, der Rest des Spiels bleibt bei der guten englischen Vertonung. In den Texten tauchen jedoch immer wieder Fehler und seltsame Formulierungen auf (»Yorkiegt«, »Mission angeschlossen«).

Eroberungs-Partie und entscheiden, ob wir mit den vier vorgegebenen Klassen oder einer selbst gebastelten in die Schlacht ziehen. Beim Zusammentreffen mit dem Feind glänzt **War of the Roses** mit einem präzisen und durchdachten Kampfsystem, dem Herz der Team-Deathmatch- oder Eroberungsgefechte, in denen bis zu 64 Spieler gleichzeitig antreten. Mit Mausklicks aus verschiedenen Positionen legen wir wie in **Mount & Blade** fest, aus welcher Richtung und wie hart der Schlag erfolgen soll. Gleichzeitig müssen wir unseren Kampfstil daran anpassen, wo wir gerade kämpfen und wem wir da genau gegenüberstehen. Mit weiten Schwüngen etwa bleibt unser Schwert in engen Gassen an den Wänden hängen, außerdem lässt sich eine Plattenrüstung so nicht durchdringen. Für Schwert- und Speerstöße müssen wir besser zielen, Schaden dafür aber auch gepanzerten Rittern. Um nicht selbst getroffen zu werden, ist häufiges Blocken Pflicht, denn jeder Schlag lässt sich entweder durch Paraden oder Gegenschläge abwehren, die den Gegner kurz aus dem Gleichgewicht bringen. Wird einer der beiden

Stärken

- + dynamische Gefechte
- + glaubwürdige Schlachten
- + anspruchsvolles Kampfsystem
- + viele Upgrades und Talente
- + Punkte für Teamwork

Schwächen

- nur zwei Spielmodi
- teils übermächtige Fähigkeiten



Mit unseren erspielten Erfahrungspunkten schalten wir **neue Talente** wie das schnellere Verbinden der eigenen Wunden frei.

Online-Aktivierung

War of the Roses nutzt Valves Steam als Kopierschutz und benötigt deshalb eine aktive Internetverbindung für die Installation und zum Spielen. Um den Umgang mit den unterschiedlichen Waffengattungen zu lernen, kann man auch jederzeit eine Übungspartie gegen verlangsamte KI-Gegner bestreiten.

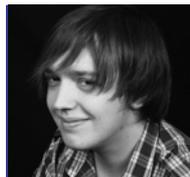
Kontrahenten schließlich zu Boden geschlagen, gibt es zwei Möglichkeiten: Exekution oder Rettung durch die Kameraden. **War of the Roses** belohnt sowohl das Ausschalten der wehrlosen Opfer als auch die Pflege von Verwundeten mit Erfahrungspunkten. Was im besten Fall das Zusammenspiel fördert, führt allerdings auch immer wieder dazu, dass sich Spieler nur darum kümmern, selbst Punkte zu sammeln, während ein paar Meter weiter ihre Hilfe gebraucht wird – aber das gibt's in so gut wie jedem Multiplayer-Titel.

Battlefield 1455

Abseits der Nahkämpfe kümmern sich die Schützen aus sicherer Distanz um Gegner. Die langsam nachladende Armbrust verschießt panzerbrechende Bolzen, die auch auf große Entfernungen kaum an Höhe und Wucht verlieren, während der englische Langbogen mit Hochgeschwindigkeit schwächere Pfeile gen Gegner schickt. Mit ihren Waffen sind die Fernkämpfer bestens dafür geeignet, Flaggenpunkte im Eroberungsmodus abzusichern, den Vormarsch zu decken oder hinterhältig abgelenkte Gegner zu erledigen, die ihr Opfer gerade exekutieren oder ihren Freunden aufhelfen wollen. Um zu verhindern, dass ganze Teams nur aus Schützen bestehen, sind Letztere, bis auf einige Meisterfechter, sehr anfällig, wenn es in den Nahkampf geht, und bekommen zusätzlich etwas weniger Erfahrungspunkte, weil sie am Boden liegende Feinde nicht niederstrecken können.

Der Lohn der Schlachtenmüh' sind Erfahrungspunkte, mit denen wir eigene Klassen zusammensetzen, im Level aufsteigen und bessere Ausrüstung kaufen. Viele Gegenstände lassen sich außerdem bemalen und noch weiter aufrüsten, für Helme kaufen wir etwa Visier und Halsschutz, um die Chance auf einen schweren Treffer auf den ungeschützten Kopfbereich zu minimieren. Für den Angriff lernen wir gegen Erfahrung einen besonderen Kampfstil, schleifen die Klinge, um den Schaden zu erhöhen, oder versehen den Griff mit festem Holz oder einem Knauf, um Schläge auszutarieren..

Neben den Waffen und Rüstungen verhelten uns die gesammelten Erfahrungspunkte auch zu neuen Talenten oder Charakterverbesserungen. Einen Schild können wir beispielsweise nur als Schildknappe nutzen, auch Armbrust und Bogen gibt es erst, wenn wir das entsprechende Schützentalent beherrschen. Darüber hinaus pauken wir so auch ganz neue Fähigkeiten wie einen Schildschlag, der den Gegner zurückstößt, oder das Reiten. Weil die Pferde, mit oder ohne Panzerung, jedoch teuer und ihre Reiter meistens eher unerfahren sind, haben wir nur wenige echte Ritter auf den Schlachtfeldern Englands angetroffen.



Schwertkaphimmel

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamstar.de

War of the Roses übernimmt das hervorragende Kampfsystem aus Mount & Blade und verknüpft es mit hübscher Grafik und neuen Ideen wie den Exekutionen und der Team-Hilfe. Zusammen mit dem Aufrüstungssystem motiviert das Spiel mich immer wieder, noch eine Schlacht zu bestreiten, um den Helm neu zu bemalen oder einen neuen Fechtstil zu lernen. So vermeide ich es auch, vor Wut über die übermächtigen Schildschläge und Zweihänder in den Tisch zu beißen oder mich über die fehlenden Belagerungsschlachten zu ärgern, die Fatshark hoffentlich nachliefert.

Allerdings funktionieren (noch) nicht alle Elemente von **War of the Roses** so gut, wie sie funktionieren könnten. Die wenigen Spielmodi stören ebenso wie so manches Balanceproblem bei den Waffen und Angriffen. Hier kann und sollte Fatshark also noch mit Patches nachbessern. JR

TERMIN 2.10.2012 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

War of the Roses

Multiplayer-Action

Publisher Paradox/Deep Silver
Entwickler Fatshark
Sprache Englisch (deutsche Texte)
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch, Eroberung (64) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG –
»Temporeiche Schlachten und ein durchdachtes und präzises Kampfsystem.«

GRAFIK

- + gute Animationen + hübsche Effekte
- + detaillierte Rüstungen + Spezialanimationen brechen bei Treffern abrupt ab
- teils detailarme Texturen

7/10

SOUND

- + gute englische Sprecher
- + wiedererkennbare Waffensounds
- + stimmungsvolle Musik

9/10

BALANCE

- + anspruchsvolles Kampfsystem
- + alle Waffen nützlich
- teils übermächtige Fähigkeiten

8/10

ATMOSPHERE

- + glaubwürdiges Schlachtengetümel + Soldaten reagieren auf Kampfgeschehen
- Meldungen passen nicht zum Szenario (»Mega-Killstreak«)
- Übersetzungs-Stilblüten

8/10

BEDIENUNG

- + wenige Steuertasten nötig + intuitive Sprintmechanik
- + übersichtliche Menüs
- Hängenbleiben an Hindernissen

9/10

UMFANG

- + viele Upgrades und Klassen-Varianten erhöhen Langzeit-Motivation
- nur sieben Karten

8/10

LEVELDESIGN

- + einprägsame Gestaltung
- + keine unfairen Positionen
- teils seltsame Levelbegrenzungen

7/10

TEAMWORK

- + Punkte für gemeinsame Aktionen
- + Kampfschreie für Squad-Leader
- Exekutionen verleiten zu Egoismus

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- + große Auswahl an Waffen, Rüstungen und Talenten
- + viele Gegenstände individualisierbar

10/10

MULTIPLAYER-MODI

- + dynamische Eroberungsschlachten
- + spaßige Deathmatches
- nur zwei Modi - keine Burgbelagerungen

7/10



Mit etlichen feindlichen und verbündeten Rittern im **Nahkampf** ist es gar nicht so einfach, nur den Gegner zu treffen.

