

For Honor

# DAS NAHKAMPF-CALL-OF-DUTY

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **14.2.2017**

**Atombomben, explodierende Flugzeugträger und einstürzende Hochhäuser? Nicht ganz. Trotzdem brennt For Honor in der Storykampagne ein Actionspektakel sondergleichen ab und kombiniert die tolle Inszenierung mit einem anspruchsvollen Kampfsystem.** Von Johannes Rohe

Treffen sich ein Wikinger, ein Ritter und ein Samurai ... nein, so beginnt kein Schenkelklopfer, dessen Niveau tiefer liegt als die Titanic (ja, genau so ein Schenkelklopfer), sondern For Honor. Die Schwertkampf-Schnitzerei von Ubisoft Montreal pfeift auf Realismus, verfrachtet Rotbärte mit riesigen Äxten, wandelnde Blechdosen und japanische Schwertschwinger in eine fiktive Parallelwelt und lässt sie dort wie philippinische Kampfhähne aufeinander los. Wenn man sich auf diesen historischen Blödsinn einlässt, macht For Honor schon

jetzt jede Menge Spaß – und zwar nicht nur im Mehrspielermodus, sondern auch in der Kampagne, die wir nun zum ersten Mal ausprobieren konnten.

## Mehr als Multiplayer

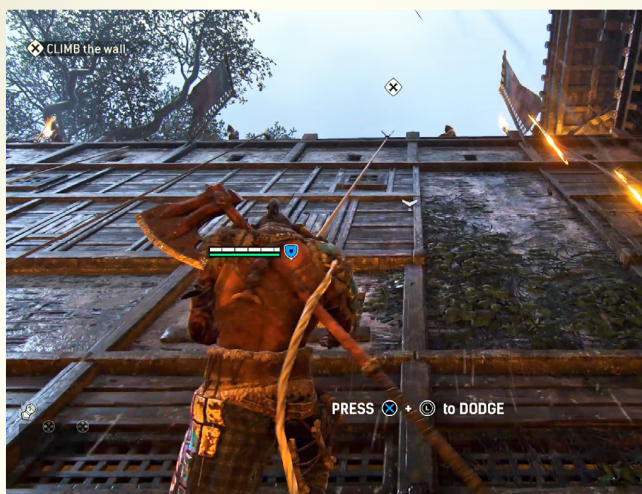
Als For Honor auf der E3 2015 überraschend enthüllt wurde, machte es den Eindruck eines reinen Multiplayer-Spektakels. Die Entwickler sprachen zwar schon damals davon, dass auch Einzelspieler auf ihre Kosten kommen würden, doch kaum jemand erwartete mehr als ein paar aufgehübschte Bot-Matches auf den normalen Multiplayer-Maps. Dabei war For Honor von Beginn an als »Full Scale Title« geplant, verrät uns der Cheftwickler Jason VandenBerghe im exklusiven Interview, also als komplettes Spiel mit Mehrspielermodus und Einzelspielerkampagne. Der Fokus der Entwicklung habe zu Beginn vor allem auf dem Multiplayermodus gelegen, weil Ubisoft Montreal wusste, dass die völlig neuartige Kampfmechanik zuerst auf den Kampf Spieler gegen Spieler optimiert werden musste, bevor man sie auf die Kampagne übertrug. »Hätten wir zuerst

den Singleplayerteil entwickelt und dann den Multiplayerpart, hätte es wohl nie funktioniert«, meint VandenBerghe.

Die erste Präsentation einer Einzelspielermission im Rahmen der Ubisoft Pressekonferenz auf der E3 2016 wischte mit den Erwartungen der Journalisten und Spieler den Boden auf. Was wir dort zu sehen bekamen, war kein lustlos hingeklatschter Behelf für Spieler, denen gerade das Internet abge-



Wenn wir als Wikinger einen Block durchbrechen, schultern wir unseren Gegner und rammen ihn gegen die nächste Wand. Praktisch, wenn die aus Stacheln besteht.



Stoisch erklimmen wir die Mauer, während Felsbrocken und Pfeile unsere Kameraden zerfetzen.



Könnten wir doch animierte GIFs ins Heft drucken. Die geschmeidigen Kampfanimationen machen Schwertduelle zum absoluten Hingucker.

dreht wurde, sondern ein durchchoreografiertes Schlachtenspektakel. Der Angriff der Wikinger auf eine japanische Küstenfestung macht in Sachen Inszenierung selbst Ryse: Son of Rome Konkurrenz und hat gegenüber Cryteks spielerisch recht anspruchsvollem Römergemetzel einen handfesten Vorteil: Die Kampfmechanik von For Honor macht jedes Duell zu einer spannenden Herausforderung.

#### Wenn der Lehnsherr Mist baut ...

Die erste Mission der Kampagne spielt aber nicht in Nippon, sondern in Ashfeld, dem Reich der Ritter. Erst später werden wir auch auf Seiten der Wikinger und schließlich als Samurai in den Kampf ziehen. In Ashfeld widersetzt sich ein widerspenstiger Adliger der Herrschaft der Iron Legion, die weite Teile des Landes beherrscht. Schön blöd, dass unsere Spielfigur, die nur Warden

(Wächter) genannt wird, dem »Verräter« die Treue geschworen hat. Deshalb stehen wir auf der falschen Seite der Mauer, als die Armee der Legion anrückt, um den Abtrünnigen zur Rechenschaft zu ziehen und seine Burg in eine Ruine zu verwandeln.

In einer Ingame-Zwischensequenz sehen wir zu, wie der Sturm auf die Festung beginnt: Eine Ramme rumpelt auf das Burgtor zu, Bogenschützen tauschen Pfeilsalven



Einblendungen helfen, die Angriffsrichtung der Gegner zu bestimmen. Wir tippen aber darauf, dass Realismusfreunde das HUD auch ausblenden können.

#### Der kreative Kopf

Creative Director Jason VandenBerghe ist der Ideengeber hinter For Honor. Der exzentrische Amerikaner hat in der gleichen Position bereits an Red Steel 2 für die Nintendo Wii gearbeitet, kennt sich mit der Umsetzung von Schwertkämpfen in Videospielen also bestens aus. Nebenbei beschäftigt sich der Designer intensiv damit, was Spieler dazu bringt, ein Spiel zu spielen. Die Folien seiner letzten Präsentation auf der Game Developers Conference 2016 findet man auf seiner Homepage [www.darklorde.com](http://www.darklorde.com). Reinschauen lohnt sich.





Einfache Soldaten haben gegen die Helden keine Chance. Normale Fußtruppen erledigen wir quasi im Vorbeigehen.

aus, Verteidiger stoßen Sturmleitern von den Mauern, und mit lautem Krachen schlagen die Geschosse der Katapulte und Ballisten in die Festung ein. Diese Atmosphäre packt uns sofort, und wir fühlen uns schon wie ein Teil der Schlacht, als wir uns schließlich selbst ins Getümmel stürzen.

Mit Tutorial-Einblendungen erklärt uns das Spiel die Kampfmechanik. Normale Feinde stellen für uns kein Problem dar und fallen gleich zu Dutzenden dem Zweihandschwert des Warden zum Opfer. In For Honor steuern wir schließlich nicht irgendeinen dahergelaufenen Haudrauf, sondern absolute Elite-Krie-

ger. Während wir leichte und schwere Schläge auf die Feinde niederprasseln lassen, haben wir also Zeit, die genialen Kampfanimationen zu bestaunen. Der Warden schlägt nicht nur mit der Schneide seines Schwerts zu, er nutzt auch den Knauf und die Parierstange als Waffe oder wirbelt den schweren Zweihänder gleich ganz herum, packt ihn mit seinen gepanzerten Handschuhen an der Klinge und drischt so auf die Gegner ein.

Wie man sich vorstellen kann, geht es dabei nicht gerade zimperlich zu. Feinde werden aufgespießt, Rüstungen durchbohrt und Blut spritzt durch die Gegend. Abgetrennte Köpfe

oder andere Körperteile sehen wir aber nur nach speziellen Exekutionsmanövern, die wir am Ende eines gewonnenen Duells auslösen können. »Gewalt und Brutalität sind für uns nicht der Sinn des Spiels, sondern eine notwendige Konsequenz. Wir wollen nur so viel Gewalt darstellen, wie wir müssen, um eine glaubwürdige Spielerfahrung zu schaffen«, erklärt uns Jason VandenBerghe.

**Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A**

Berauscht von unserem blutigen Handwerk wollen wir uns gerade eine Glatze rasieren,

## Die Helden der Kampagne



Mit dem schlicht »Warden« genannten Blechmann bestreiten wir den ersten Teil der Storykampagne. Der junge Ritter schließt sich bald der Iron Legion an.



Die Wikinger stehen vor den Trümmern ihrer Existenz. Der »Raider« will die Clans vereinen und die Nordmänner wieder zu Ruhm und Reichtum führen.



Bevor der »Kensei« in Ungnade fiel, war er ein Offizier der kaiserlichen Armee. Jetzt strebt er danach, seine Ehre wiederherzustellen und seine Position zurückzuerlangen.



Hat da etwa jemand D-Day gesagt? Das Abwehrfeuer der feindlichen Katapulte reißt tiefe Krater in den Sand.



»The Myre«, das Land der Samurai, ist eine von drei Regionen der Welt von For Honor. Die Ritter leben in Ashfeld, die Wikinger in Valkenheim.

den Bart wachsen lassen und Visitenkarten mit dem Namen Kratos, Position: Kriegsgott bestellen, als uns der erste Elite-Gegner ganz schnell wieder auf den Boden der Tatsachen holt. Der Mistkerl blockt unsere Angriffe scheinbar nach Belieben und verbeult uns im Gegenzug mit kräftigen Hieben die blankpolierte Rüstung. Unverschämtheit! Um diesen Typen einen Kopf kürzer zu machen, müssen wir ihn per Knopfdruck anvisieren und damit das eigentliche Kampfsystem von For Honor aktivieren, das die Entwickler in aller Bescheidenheit The Art of Battle nennen.

Die grundlegende Mechanik des Systems ist so simpel wie gewieft. Ein Krieger hält seine Waffe stets in einer von drei Positionen, die wir mit der Maus oder dem rechten Analogstick unseres Gamepads wählen: links, rechts oder oben. Aus dieser Richtung kann er Angriffe ausführen und blockt vollautomatisch Schläge des Gegners. Im Grunde geht es also nur darum, den Feind durch schnelle Änderungen der Waffenhaltung zu überrum-

peln und seinen Block zu umgehen, während man selbst rechtzeitig und richtig auf die Hiebe des Anderen reagiert. Eine Anzeige hilft, die korrekte Position zu erkennen. So weit, so einfach.

Bliebe es dabei, wären die Duelle aber ziemlich statisch und eintönig. Deshalb peppt For Honor das System durch zahlreiche Feinheiten auf. Was machen wir etwa, wenn sich ein Feind auf die Defensive verlässt und ständig nur blockt? Wir durchbrechen seine Verteidigung per Knopfdruck mit einer besonderen Attacke, packen ihn und schleudern ihn gegen die nächste Wand. Wer nur unkontrolliert angreift, verliert dagegen ständig an Ausdauer, ist ziemlich bald außer Puste und schaut bei einem Hieb des Gegners ziemlich dumm aus der Rüstung. Außerdem lassen sich Angriffe parieren und kontern, oder wir weichen ihnen mit einem schnellen Schritt einfach aus. So wird aus der intuitiven Grundmechanik ein anspruchsvolles Kampfsystem mit vielen Tricks und Kniffen.

Besonders beeindruckt hat uns auch, wie For Honor die Umgebung in die Kämpfe einbezieht. Wer versucht, mit seiner klobigen Streitaxt in einem engen Korridor weit auszuholen, wird schnell feststellen, dass so eine Waffe eher für die offene Feldschlacht entwickelt wurde. Einen Waffenwechsel gibt es nicht. Im Multiplayermodus, wo jede Fraktion über mehrere Kämpfertypen mit entsprechend unterschiedlicher Bewaffnung verfügt, dürften verschiedene Umgebungen dementsprechend auch andere Klassen bevorteilen und taktische Winkelzüge ermöglichen. Ubisoft will bislang aber noch keine Details zu den diversen Kämpfen preisgeben. Nur so viel: Echte Fernkämpfer wird es definitiv nicht geben. In den von uns gespielten Missionen der Kampagne verzichtet For Honor übrigens vollends auf die sogenannten Feats, also Spezialfähigkeiten, die die Kämpfe im Multiplayermodus noch abwechslungsreicher und unberechenbarer machen.



Am Strand vor der Samuraifestung kämpfen Angreifer und Verteidiger zwischen brennenden Schiffswracks und Abwehrlagen.



Vor blutiger Gewalt schreckt For Honor nicht zurück. Doch egal, wie sehr wir mit der Streitaxt hinlangen, alle Körperteile bleiben an ihrem Platz.

Eine Kritik, die Spieler der Multiplayer-Alpha am Kampfsystem hatten, hat Ubisoft Montreal inzwischen angepackt. Kämpfe gegen mehrere Gegner sind nun nicht immer hoffnungslos. Werden wir getroffen oder blocken wir Schläge, füllt sich unser Revenge-Meter. Ist diese Leiste voll, verfällt unsere Spielfigur in einen Berserkermodus. Dann teilt sie mehr Schaden aus und wird durch Treffer nicht mehr in ihren Angriffen unterbrochen. Eine Art letztes Aufbäumen, bevor wir in die Knie gezwungen werden. Jason VandenBerghe stellt aber auch klar, dass man Kämpfe gegen mehrere Feinde gar nicht fair gestalten will: »Wenn du bei Call of Duty um eine Ecke rennst und dort stehen drei Gegner, stirbst du auch mit ziemlicher Sicherheit. Es dauert nur nicht so lange wie bei For Honor und fühlt sich deshalb vielleicht nicht so frustrierend an.« Dennoch arbeitet man weiter fleißig daran, den Kampf gegen zwei oder mehr Gegner interessanter und spaziger zu machen.

#### Apolly...wer?

Am Ende der ersten Mission steht uns noch einmal ein besonders starker Recke gegenüber, der uns unser gesamtes Können abverlangt. Doch weil das Kampfsystem so eingängig ist, tänzeln wir jetzt bereits so gekonnt um ihn herum, parieren seine An-

griffe, wechseln blitzschnell unsere Waffenhaltung und stoßen unsere Klinge an der Deckung vorbei tief in seine Rüstung, als hätten wir For Honor schon stundenlang gespielt. Nachdem wir ihn in die Knie gezwungen haben, schließt die Mission mit einer weiteren Zwischensequenz, die die Story vorantreibt: Obwohl der Warden seinen Herrn erfolgreich verteidigt hat, schließt der Wächter sich der Iron Legion an. Jetzt kann sein Abenteuer wirklich beginnen.

Wie es weitergeht, erfahren wir nicht. Stattdessen lädt das Spiel eine Mission aus etwa der Mitte der Kampagne: Diesmal schlüpfen wir in die Haut eines Wikingers und können die Schlacht gegen die Samurai selbst spielen, die wir bereits aus der Präsentation kennen. Erneut leitet eine intensive Video-

sequenz das Spektakel ein, bevor wir selbst die Kontrolle übernehmen. Warum Ritter, Nordmänner und Samurai sich überhaupt die Köpfe einschlagen, wissen wir bislang nur in groben Zügen: Eine gewaltige Katastrophe hat alle drei Völker an den Rand ihrer Existenz gebracht und einen blutigen Kampf ums Überleben ausgelöst. Angeheizt durch Apollyon, die böse Anführerin der Blackstone Legions, droht der seit 1.000 Jahren schwelende Konflikt zu einem offenen Krieg zu werden. Okay, den Literaturnobelpreis wird For Honor für diese hanebüchene Story wohl nicht bekommen, dafür erzählen die Missionen eigene nette Geschichten. In diesem Fall die des ersten Wikingerangriffs auf das Land der Samurai. Also schultern wir die Streitaxt und auf geht's!

#### Koop? Koop!

In den Kampagnenmissionen von For Honor ist man fast nie allein unterwegs. Was läge da näher, als einen Koopmodus einzubauen? Genau das tut Ubisoft Montreal: Sämtliche Missionen lassen sich auch zu zweit angehen. Auf der PS4 und der Xbox One wird es sogar möglich sein, im Splitscreen zu schnetzeln. PC-Spieler müssen auf diese Möglichkeit leider verzichten.





In der Mission »Lords and Cowards« rückt die Iron Legion an, um unseren verräterischen Herrn zur Rechenschaft zu ziehen ...



... und wir dürfen die Suppe auslöffeln. Im finalen Duell entscheidet sich unser Schicksal.

### Wickie gegen Kung Fu Panda

Wir merken schnell: Das Leben als muskelbepackter, langbärtiger Axtschwinger unterscheidet sich kaum vom Dasein als ehrenvoller Rittersmann. Wieder schnetzeln wir uns mühelos durch Scharen einfacher Gegner. Wieder liefern wir uns Duelle mit besonders hartnäckigen Elitegegnern. Die drei Fraktionen unterscheiden sich spielerisch weniger stark, als man eigentlich annehmen könnte. Abwechslung soll vor allem durch die schon angesprochenen Soldatenklassen ins Spiel kommen. Ein Beispiel dafür erleben wir, als sich uns ein besonders rundlicher Samurai in den Weg stellt. Während wir noch »Kung Fu Panda« denken, brät er uns schon mit seinem Kanabo (eine ziemlich fiese Stachelkeule) eins über. Der Typ ist zwar lahm, aber wo er hindrischt, wächst kein Gras mehr. Lebensenergie regeneriert sich in For Honor übrigens nicht automatisch. Stattdessen sammeln wir leuchtende Items ein, die auf dem Schlachtfeld herumschweben – autsch, das kostet Atmosphäre – oder lösen eine der schon erwähnten Exekutionen aus, sofern wir es schaffen, unseren Widersacher zuvor mit einer schweren Attacke niederzustrecken.

Nachdem wir gemeinsam mit unseren Wikingerkollegen den Strand gesichert haben, erklimmen wir per Wurfanker die Fes-

tungsmauer. Dabei sollten wir tunlichst darauf achten, den Steinen auszuweichen, die verzweifelte Verteidiger auf uns herabregnen lassen. Anschließend kämpfen wir uns über die Befestigungsanlagen, bis wir es schließlich schaffen, das Tor für unsere Mitsstreiter zu öffnen. Im einem letzten Kampf schicken wir noch den General der Festung zu seinen Vorfahren, und dann ist es geschafft. Die Wikinger haben den ersten Widerstand der Samurai gebrochen. Der Raubzug kann beginnen.

Bis wir die blutige Geschichte fortsetzen können, wird es allerdings noch ein wenig dauern. Pünktlich zum romantischen Valentinstag am 14. Februar 2017 soll For Honor in den Handel kommen. Dann werden wir sehen, ob auch die übrigen Missionen der Kampagne so brachial inszeniert sind wie die der Demoversion. Multiplayer-Freunde dürfen mit etwas Glück aber schon früher zum Schwert greifen. Vor dem Launch will Ubisoft Montreal wie schon bei Tom Clancy's The Division noch mehrere Alpha- und Beta-Tests veranstalten. Einer davon soll »schon bald« starten. Den genauen Termin mochten die Kanadier zwar noch nicht verraten, wir tippen aber drauf, dass interessierte Schwertschwinger rund um die Gamescom 2016 (17. bis 21. August) einfach mal die Augen offenhalten sollten. ★



Johannes Rohe  
@DasRehRohe



Ich plaudere mal etwas aus dem Nähkästchen – wir sind hier ja schließlich unter uns. Als ich Anfang des Jahres auf einem Preview-Event zu The Division war, habe ich mich mit einem der deutschen PR-Jungs von Ubisoft über For Honor unterhalten und gemault, wozu dieses Spiel denn bitte einen Singleplayermodus brauche. Aufgeheuschte Bot-Matches einzubauen, nur um auf der PR-Checkliste auch Einzelspielerinhalte abhaken zu können, solle man sich lieber sparen und das Spiel dafür etwas früher auf den Markt bringen.

Tja, Ubisoft hat mich eines Besseren belehrt. Die Missionen, die ich spielen konnte, waren alles andere als halbherzig zusammengeklöppelt. Sie waren abwechslungsreich, toll inszeniert und haben mich wirklich gefesselt. Das Kernstück von For Honor bleibt in meinen Augen zwar der Mehrspielermodus, aber als nette Abwechslung von den Kämpfen gegen andere Spieler könnte die Kampagne allemal taugen.