

## Schwertschwing-Special

# ALLE LIEBEN KLINGE(N)

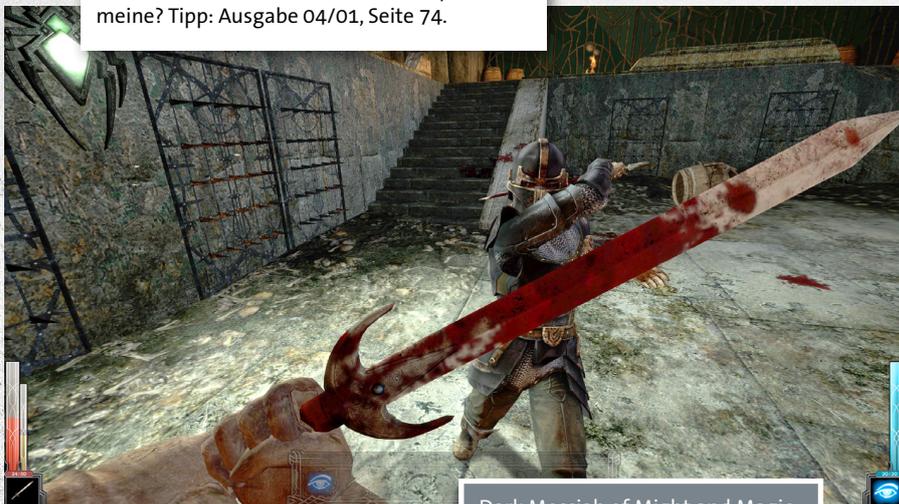
For Honor ist beileibe nicht das erste Spiel, das versucht, Zweikämpfe mit blankem Stahl realistisch auf den Bildschirm zu bringen. Wir haben die Schwertmeister der Redaktion nach ihren Lieblings-Messerwetzereien gefragt.



## Petra ist der Messias

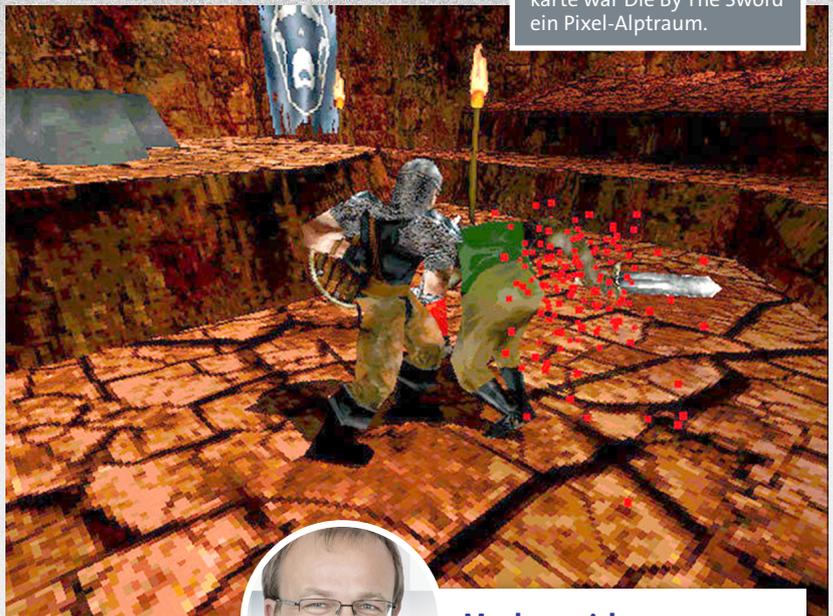
Petra Schmitz | @flausensieb

Natürlich kann man in Dark Messiah of Might and Magic die Schwerter auch ignorieren und etwa rumzaubern, aber bei nahezu all meinen Durchläufen bisher (und das waren einige) bin ich über kurz oder lang wieder bei den großen Klingen gelandet. Weil die sich einfach richtig anfühlen. DMoMM schafft es als eines der wenigen Action-Rollenspiele in der Ego-Perspektive, mir das Gewicht und die Wucht eines gigantischen Bidenhänders glaubhaft zu übermitteln. Was nicht zuletzt daran liegt, dass das Spiel den ganzen Körper meines Charakters simuliert und nicht nur seine Patschehändchen. In Kombination mit den hübschen Physikspielereien (schwertschwingende Orks in Dornenfallen zu treten, macht auch zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung noch großen Spaß), wird aus Dark Messiah ein regelrechtes Kampfballett. Ja, die Arkane Studios hatten es schon immer drauf, nicht erst seit Dishonored. Übrigens: Wenn's nicht nach wie vor indiziert wäre, hätte ich ja dieses Spiel aus Spanien von 2001 genommen. Sie wissen nicht, welches Spiel ich meine? Tipp: Ausgabe 04/01, Seite 74.



Dark Messiah of Might and Magic spielt sich dank des Kampfsystems auch 2016 noch enorm frisch.

Ohne 3D-Beschleunigerkarte war Die By The Sword ein Pixel-Alptraum.



## Markus stirbt durchs Schwert

Markus Schwerdtel | @kargbier

In grauer PC-Spiele-Vorzeit, als 3D-Beschleunigerkarten das kostspielige Hobby gutbetuchter Hardware-Protzer waren, da las ich in der PC Player eine Vorschau zu Die By The Sword. Der Artikel versprach dunkle Dungeons, grauenvolle Monster und metzgereitaugliche Splatter-Effekte. Und vor allem: eine ultra-realistische Bedienung. Mithilfe der sogenannten VSIM-Steuerung sollte man quasi per Mausbewegung die Schwertschärfe lenken können und dadurch volle Fuchtelfreiheit erlangen. Als das Spiel dann im Februar 1998 erschien, waren meine Maus und ich am Start. Blöd nur, dass die Klinge auf meiner alten Möhre vor lauter Ruckeln kaum zu koordinieren war, von sinnvollen Schwertstreichen ganz zu schweigen. Ein Glück, dass ich etwas später im Jahr endlich genug Geld (599 D-Mark!) für eine Voodoo2-Karte von 3dfx zusammen hatte, mit der sollte Die By The Sword doch endlich flüssig laufen! Tat es auch, die Steuerung hat aber trotzdem nur mehr schlecht als recht funktioniert. Gestört hat mich das nicht, ich habe Die By The Sword – passenderweise mit unzähligen Bildschirmtoden – trotzdem durchgespielt. Seitdem habe ich aber irgendwie genug von alternativen Schwertschwing-Bedienungs-Methoden.



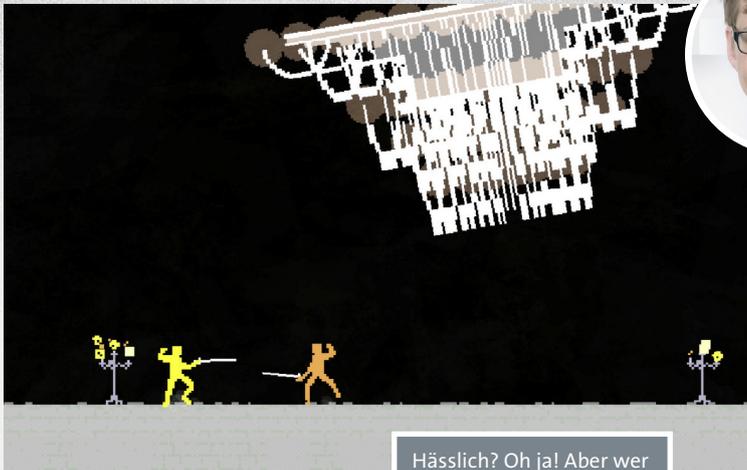
## Micha auf der dunklen Seite

**Michael Graf** | @Greu\_Lich

Moment, hier hat niemand gesagt, dass die Schwerter aus Metall sein müssen, oder? Ich bevorzuge nämlich solche aus – Licht! Am liebsten in The Force Unleashed. Mit Maus und Tastatur beschleunigt das Star-Wars-Actionspiel zwar die Handgelenkermüdung, per Gamepad flutscht es aber wunderbar flüssig und gibt mir zugleich das Gefühl, verdammt mächtig zu sein. Mit der Leuchtklinge wirble ich durch Sturmtruppen wie der Mähdrescher durchs Gerstenfeld. Ich blase Soldaten wie Strohpüppchen durch die Luft, ich reiße sogar einen Sternzerstörer vom Himmel – einfach, weil ich's kann! Ja, das ist völlig überdreht, na und? Vergesst dieses Mauerblümchen Kyle Katarn, so sieht wahre Macht aus! Natürlich die der dunklen Seite, wie es sich gehört. Da stört's mich auch nicht, dass der Name meines Helden wie der Bösewicht einer Animeserie klingt (Starkiller), Hauptsache, er ist düster und innerlich zerrissen – quasi wie Anakin in der Prequel-Trilogie, nur eben in cool. Oh, wie ich mich über ein neues Force Unleashed freuen würde. The Force Unleashed 2 hat es ja bekanntlich nie gegeben. Nein, nein, hat es nicht.



Luke Skywalker heimleuchten? Aber gerne doch!



Hässlich? Oh ja! Aber wer Nidhogg spielt, kommt so schnell nicht davon los.



## Johannes filetiert Freunde

**Johannes Rohe** | @DasRehRohe

Kein Spiel fängt den Charme alter Mantel-und-Degen-Filme so gut ein, wie Nidhogg. Ich kreuze die Klinge mit meinem Gegner, während über uns ein riesiger Kronleuchter baumelt. Wir duellieren uns in einem dichten Kornfeld. Ich durchbohre ihn, während ich auf pinken Wolken tänzle, und anschließend frisst mich ein riesiger Wurm ... okay, ganz so klassisch wie ein Mantel-und-Degen-Film ist Nidhogg nicht, außerdem schwankt es grafisch zwischen abstoßend skurril und ziemlich hässlich. Aber wenn ich gekonnt das Florett schwinde, unter einem Hieb des Gegners durchrolle und ihn meine Klinge spüren lasse, fühle ich mich wie Errol Flynn, Zorro oder Uschan DeLuca höchstpersönlich. Besonders, wenn der soeben Durchlöcherte ein guter Freund von mir ist – Nidhogg ist der Inbegriff von Couch-Multiplayer. Ich kann zwar auch gegen KI-Gegner antreten, aber das macht etwa so viel Spaß, wie Parkuhren beim Ablaufen zuzuschauen. Wenn man es aber schafft, ein paar Freunde in den eigenen vier Wänden zu versammeln und ein Fechtturnier startet, steht spannenden Duellen mit Finten, spektakulären Angriffen und Paraden in letzter Sekunde nichts im Wege.

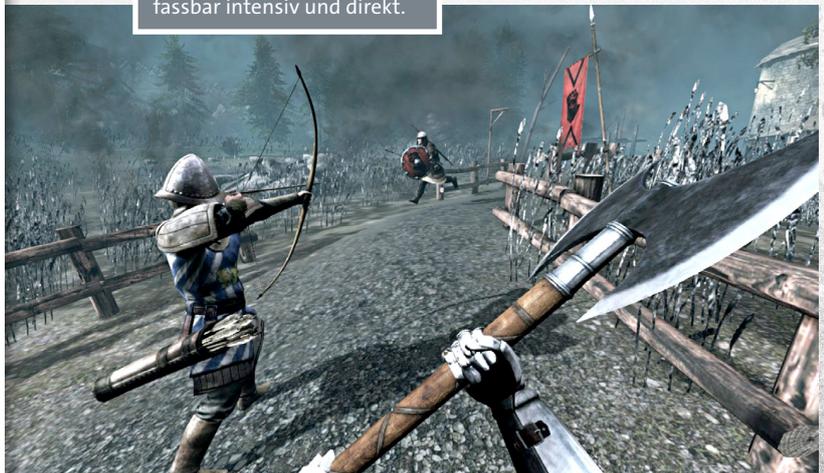


## Dimi als Multiplayer-König

**Dimitry Halley** | @dimi\_halley

Ich weiß noch, wie es war, ein König zu sein. In Chivalry: Medieval Warfare, dem wohl besten Mittelalter-Multiplayer-Geschnetzel aus der Ego-Sicht. Die Third-Person-Alternativen War of the Roses, War of the Vikings und Mount & Warband konnten mich zwar auch für Dutzende Stunden unterhalten, aber Chivalry erlaubt mir durch seine Perspektive, mich wirklich wie ein Ritter zu fühlen. Oder ein König. Mit einem grandiosen Waffengefühl, das ich vorher nur in Dark Messiah erlebt habe, schickt dieses Mehrspieler-Juwel zwei Ritterteams in blutige Fehden gegeneinander. In brutalen Schlachten erobern wir Dörfer, brennen Schiffe nieder und töten dabei unerbittlich unsere Widersacher. In einem grandiosen Match hatte uns das gegnerische Team bis in unsere Burg zurückgedrängt und ich wurde als stärkster Spieler zum Thronhalter erkoren – mit Krone, Schwert und edlem Mantel hingens Sieg oder Niederlage allein an meinem Überleben. So lauten die Regeln. Die elenden Mason-Hunde wussten das natürlich und scharten sich zusammen, um mir im Thronsaal die Kerzen auszublasen. Aber sie hatten nicht mit meinen treuen Gefährten gerechnet. Tapfer sammelten sich die Ritter an meiner Seite, blockten Pfeile ab, schützten mich mit ihren Schilden, spickten die Feinde mit Pfeilen und harten Lanzenhieben. Loyalität, Brüderlichkeit und Ehre – fast wie bei uns in der Redaktion.

Ob als Schütze oder Axträger – Chivalry spielt sich unfassbar intensiv und direkt.





## Heikos antike Mittelalter-Olympiade

Heiko Klinge | @HeikosKlinge

Wer wie ich computerspielmäßig vom C64 sozialisiert wurde, sammelte in den 80ern seine ersten Multiplayererfahrungen fast schon zwangsläufig mit Minispielsammlungen, die auf »Games« endeten. Egal ob Summer Games, Winter Games, California Games, World Games oder ... nunja ... Sex Games – das Grundprinzip blieb stets gleich. In den meisten Disziplinen ging es lediglich darum, mehr oder weniger schnell beziehungsweise rhythmisch den Joystick zu rütteln und gegebenenfalls noch im richtigen Moment den Feuerknopf zu drücken.

Aber ein »Games« war anders, nämlich Knight Games. Hier wurde 1986 nicht gerannt, gesprungen und geschüttelt, sondern sich gegenseitig nach feinsten Ritterturnier-Tradition die Rüstung zerdellt – und das mit so unterschiedlichen Waffen wie Schwert, Hellebarde, Axt, Stab und sogar Morgenstern. Für noch mehr Abwechslung sorgten Zielübungen mit Bogen und Armbrust. Das alles in sensationeller Grafik für die Zeit, jede Disziplin hatte ihr eigenes Bewegungsset und fand in einer anderen mittelalterlichen Location statt, etwa auf der Burgmauer oder im Robin-Hood-Style auf einem Baumstamm über einem Fluss. Für meine Kumpels und mich war das tatsächlich ein Gamer-Erweckungserlebnis. Statt mit Stöcken durch den Wald zu toben und unserer Fantasie den Rest zu überlassen, ermöglichte uns Knight Games ein »realistischeres« Rittererlebnis, als wir es uns jemals vorstellen konnten. Unsere Eltern waren allerdings nur so mittel begeistert.



Aus heutiger Sicht kaum zu glauben, aber die Grafik von Knight Games war 1986 ein absoluter Augenöffner.



Sogar die Wucht des Pferdes spielt in Mount & Blade eine Rolle im Kampf.



Dante gegen Vergil: Ein Fest für Schwertkünstler.



## Maurice entdeckt die Freuden von Konsolenspielen

Maurice Weber | @Froody42

Bei aller Liebe für den PC: Wer gänzlich ohne Konsolen aufwächst, der verpasst in seinen formativen Jahren so manches großartige Spielerlebnis. Umso begeisterter war ich, als es seinerzeit mit Devil May Cry 3 die wohl coolste aller Kampfspiele endlich auf den PC schaffte. Klar, ein perfekter Port sieht anders aus – aber verdammt, war mir das damals egal! Dante weiß einfach, wie stilvoller Schwertkampf auszusehen hat, selbst wenn er auf jeden Realismus pfeift. Er metzelt sich mit einem Pizzastück im Mund durch Dämonenhorden, zerteilt Raketen mit der Klinge und drischt zur Abwechslung auch mal mit einer höllischen Senses-Gitarre drein. Herrlich! Und trotzdem nur was für echte Schwertkünstler: Wer im Duell mit Katana-Virtuose Vergil bestehen will, muss echt alles geben. Noch heute gehören diese Begegnungen zu meinen liebsten und nervenaufreibendsten Bosskämpfen. Das Spiel schenkt mir nichts, belohnt mich im Gegenzug aber auch dafür, so elegant wie möglich zu kämpfen: Kein dumpfes Buttonmashing, eine Kombo nach der anderen, und bloß nicht getroffen werden! Seitdem bin ich, wenn auch arg spät konvertiert, brennender Fan der Serie. Schade nur, dass sie die Größe von Teil 3 danach nie mehr erreicht hat.



## Jochen schnappt sich Pferd und Klinge

Jochen Redinger | @GuetigerGott

Kingdom Come, For Honor, Chivalry – bevor diese Spiele irgendwem mit ihrer präzisen Kampfsteuerung begeistern konnten, hatte mich Mount & Blade längst unumkehrbar in seinen Bann geschlagen. Die Kombination aus Schlagrichtung, Waffenart und Momentum finde ich in keinem anderen Spiel annähernd so gut umgesetzt wie im zugegebenermaßen grafisch pragmatischen Sandbox-Mittelalter der türkischen Entwickler von TaleWorlds. Natürlich nur, wenn alle Stützräder im Menü ausgeschaltet sind und keine Automatismen meinen Kampfstil verwässern! Dann ist es im Duell sogar möglich, eine Klinge mit einem gezielten Gegenschlag aus der entgegengesetzten Richtung zu parieren! Solche taktischen Überlegungen sind gegen die KI nicht unbedingt nötig, im Kampf gegen menschliche Ritter aber absolut überlebensnotwendig. Auch wenn ich da von den echten Profis immer wieder aufs härteste gezüchtigt werde, macht es Spaß, aus ihren Bewegungsabläufen zu lernen – wer nur mit einer Hose und einem Schwert einen kompletten Belagerungstrupp für mehrere Minuten in Schach hält, hat meinen Respekt verdient! Also nicht von der altbackenen Grafik abschrecken lassen, denn Mount & Blade ist der Großmeister aller Schwertkampf-Spiele!