

For Honor

BESSER ALS CHIVALRY?

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

Auf DVD: Preview-Video



In For Honor treffen drei äußerst kriegerische Kulturen aufeinander.

Kann es Ubisoft schaffen, das beste PC-Schwertspiel überhaupt zu entwickeln. Oder behalten die Underdogs Mount & Blade und Chivalry die Nase vorn? Von Dimitry Halley

Die Beta von Battlefield 1 hat mich nicht so begeistert wie viele der Kollegen. Aber die Closed Alpha von For Honor köderte mich mit einem Versprechen, das ich ganz persönlich viel spannender finde: Es will mir das beste Schwertspiel-Erlebnis überhaupt bieten. Als jemand, der über 150 Stunden in Chivalry verbracht hat, öffne ich so einem Unterfangen freudig die Arme. For Honor wird mein Battlefield 1, wenn Ubisoft die Dinge umsetzt, die ich mir wünsche (okay, mit seinen Infanteriegefechten erinnert es vielleicht sogar mehr an Call of Duty mit Schwertern). In dem Fall würde ich Dutzende und Aberdutzende von Stunden mit meinen Kumpels in den rauen Schlachten versenken. Nachdem ich die ersten Matches in der Closed Alpha geschlagen habe, bleibt Un-

sicherheit zurück: Ich zweifle noch daran, dass For Honor besser als Chivalry wird.

Zeit für ein Duell

Einen ordentlichen Nahkampf mit Schwertwaffen in einem Actionspiel hinzubekom-

men, scheint ziemlich schwierig zu sein. Zumindest gemessen daran, wie wenige Entwickler den Versuch überhaupt unternehmen. Im Singleplayer-Bereich bleibt Dark Messiah of Might & Magic in meinen Augen der Primus, im Multiplayer prügeln sich



Die weniger aufwändig gekleideten Figuren sind von der KI gesteuerte Kämpfer, die eine ähnliche Rolle wie Creeps in MOBAs erfüllen.

Die Fraktionen

In For Honor treten Ritter, Samurai, und Wikingergegenseinander an. Das ist historisch zwar äußerst fragwürdig, doch durch den Storykniff um eine Göttin, die diese drei Fraktionen in einer abgekapselten Miniwelt gefangen hält, einigermaßen nachvollziehbar. Jede der Gruppen ist in vier Klassen unterteilt, die spezifische Fähigkeiten haben.



Mount & Blade, Chivalry und noch unbekanntere Spiele wie War of the Vikings seit Jahren im Low-Budget-Bereich, weil jeder der beste Genrevertreter sein will.

For Honor setzt da noch einen drauf und will direkt zum Release einen Triple-A-Blockbuster mit Kampagne an den Start bringen, der auf allen Plattformen gleichermaßen gut funktioniert. Das Ergebnis spielt sich in der Closed Alpha alles andere als intuitiv. Wild auf die Angriffstasten zu klicken, bringt einen nicht mal durch das erste Match – man muss clever zwischen Deckung und Angriff wechseln, gegnerische Attacken mit der Maus antizipieren, immer auf der Hut vor einem Tritt in den männlichen Maschinenraum sein – und dann kommt doch so ein Drecksack von hinten und macht einen per



Eine derartige Detaillichte! In Sachen Grafik hat For Honor die Nase ganz weit vorne.

Überraschungsangriff nieder. Sofern ich ihm nicht zuvorgekommen bin.

Gerade im opulenten Dominion-Modus (die beiden anderen Modi der Alpha sind Duell und Gruppen-Duell) passiert das häufig. Ich muss Kontrollpunkte einnehmen, auf KI-Bots einhauen und wechsele in den Duell-Modus, sobald mir ein echter Spieler vors Visier läuft – egal, ob ich jetzt Ritter, Samurai oder Wikingergebin. Einzelduelle klappen prima, im Tumult wird's dann schnell mal unübersichtlich mit all den Tasten und Stellungen, die ich verwalten muss. For Honor soll mit Gamepad und Tastatur funktionieren, kommt als Bedienungs-Allrounder aber deshalb lange nicht an die Präzision eines Chivalry heran.

Auch bei den Spielmodi fehlt gegenwärtig ein bisschen die Kreativität. Duelle sind im Wesentlichen Death Matches, und Dominion bleibt trotz der atmosphärischen Bots ein Eroberungsmodus. Ubisoft darf gern mal rüber zu Chivalry schielen und sich einige der echten Belagerungsmodi und Königsverteidigungen dort abgucken. Auf der anderen Seite sind ja auch noch nicht alle Multiplayermodi von For Honor bekannt.

Diese Atmosphäre

Das klingt sehr kritisch, unterm Strich habe ich aber trotzdem sehr viel Spaß mit For

Honor. Das Spiel schafft es, aus zig Einzelaspekten eine zum Schneiden dichte Schlachtenatmosphäre zu erzeugen. Die Animationen wirken gespenstisch lebensecht und sehen deswegen absolut fantastisch aus, das Gebrüll und die ganzen KI-Soldaten sorgen für das Gefühl eines ungeordneten Soldatenhaufens, in den ich mich wild reinhacke. Und wer auf den Zinnen einer gigantischen Burg ein Duell auf Leben und Tod mit einem feindlichen Spieler austrägt, wird mir wahrscheinlich zustimmen, wie unheimlich filmisch das alles aussieht.

Die Schauplätze der Gefechte wirken wie Requisiten aus Hollywood-Ritterfilmen, und im Menü kann ich mit verdienten Items, Erfahrungspunkten und Gold meinen Soldaten bis ins kleinste Detail individualisieren. »Detail« ist hier übrigens keine Floskel: Bei meinem Schwert kann ich beispielsweise Klinge, Parierstange und Heft getrennt voneinander modellieren. Für meinen Schulterpanzer wähle ich nicht nur das grobe Modell, sondern auch Musterung und Symbol. So muss das! ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



For Honor ist wie ein Chivalry, dessen Grundkonzept man mit hohem Budget zu einem Mammut-Projekt aufgestockt hat. Dabei bleibt meiner Meinung nach ein bisschen PC-spezifische Bedienungs-Raffinesse auf der Strecke, auf der anderen Seite profitiert die Idee des Schwertkampfspiels natürlich sehr von der Expertise eines vergleichsweise riesigen Teams. For Honor wird ein Hochglanz-Mittelalterspiel, das mich im Moment extrem mit seinem spannenden Ansatz und der tollen Inszenierung ködert. Aber am Ende muss das fertige Spiel natürlich auch genügend spielmechanische Tiefe haben, um als Multiplayer-König wirklich regieren zu können – gerade bei den Spielmodi.



Tempel, Burgen und Wikingerdörfer: Die Kampfschauplätze sind angenehm abwechslungsreich. Ubisoft achtet penibel darauf, dass sich unsere Augen nicht so schnell langweilen.