

For Honor

EINSAM STUMPF, GEMEINSAM STARK

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



Beim direkten Vergleich von Storymissionen und Multiplayerschlachten wird klar: Ubisofts Klingenkampf kann ein großer Onlinespaß werden, dürfte Solisten aber zu wenig bieten. Von Stephan Freundorfer

Neue Marke, ungewöhnliches Setting, selten erprobte Spielmechanik: Das mittelalterliche Fantasy-Kampfspiel For Honor ist ein Wagnis für Ubisoft. Es lässt sich schwerlich abschätzen, ob ein vergleichsweise behäbiges Gekloppe mit Schwert, Axt und Keule in die moderne Spielwelt passt. Eine Closed-Alpha-Phase Mitte September brachte auch keine eindeutige Antwort. Das Kämpfen war atmosphärisch und wunderhübsch und fühlte sich wuchtig an, bot aber wenig Futter für Rückschlüsse auf Spieltiefe und anhaltende Attraktivität. Bei einer Veranstaltung Ende November rückten die Entwickler mit mehr Infos raus, ließen uns einen neuen Multiplayermodus sowie zwei Solomissionen

spielen – und sorgten damit gleichermaßen für Hoffnung und Ernüchterung.

Hieb um Hieb

Spannender als die drei neuen Klassen je Fraktion, die zum ersten Mal ausprobiert werden durften (der konterstarke Warlord der Wikinger, der agile Peacekeeper der Ritter sowie der massige Shukogi der Samurai), waren zunächst die frischen Infos bezüglich der Multiplayermechanik. Sämtliche Kämpfe, die Spieler online gegeneinander bestreiten, tragen zu einem übergreifenden »Faction War« bei. Auf Seiten einer der drei Fraktionen wird also in Scharmützeln und Schlachten auf einer großen Weltkarte gekämpft, wobei sich Frontlinien verschieben und diese wiederum über die aktuell zur Verfügung stehenden Karten (zwölf grundlegende, die dank Variationen 60 Schauplätze ergeben) entscheiden. In die Fraktionskriege sind wirklich alle Spieler verwickelt: Zumindest das Meta-Game ist Cross-Plattform, es gibt nur eine persistente Welt für PC, PlayStation 4 und Xbox One.

Auf Langlebigkeit ausgelegt

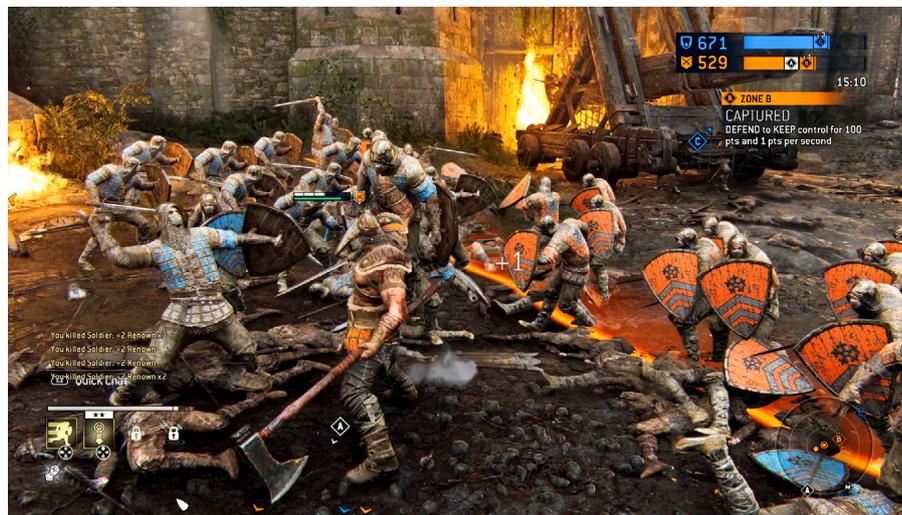
Die je zehn Wochen dauernden Auseinandersetzungen sind in kürzere Abschnitte eingeteilt, in denen die Spieler Kriegsgüter verdienen und auf bestimmte Regionen verteilen. Am Ende der Saison gibt's je nach Kriegsglück Belohnungen: kosmetischen Schnickschnack und Stahl, die Währung in For Honor. Diese wird in die Freischaltung weiterer Kosmetik wie Outfits oder Exekutionen gesteckt. Spiel- bzw. kampfscheidende Objekte werden sich nicht kaufen lassen, wer keine Zeit zum Anhäufen von Stahl hat, darf nämlich Echtgeld in die Währung investieren. Für frische Inhalte will man bei Ubisoft dagegen nicht die Hand aufhalten: Ähnlich wie bei Rainbow Six: Siege soll jeder Spieler in puncto Kämpfen und Maps auf dem gleichen Stand sein. Updates und Inhalte gibt's gratis, die Community wird nicht durch Paywalls gespalten.

Bis zum letzten Mann

Den neuen Spielmodus haben wir auf neuen Karten ausprobiert. »Sanctuary Bridge« ist



Weglaufen zwecklos: Gegnerische Helden sollten tunlichst mit Kumpanen in die Zange genommen werden, das erhöht die Siegchancen enorm.

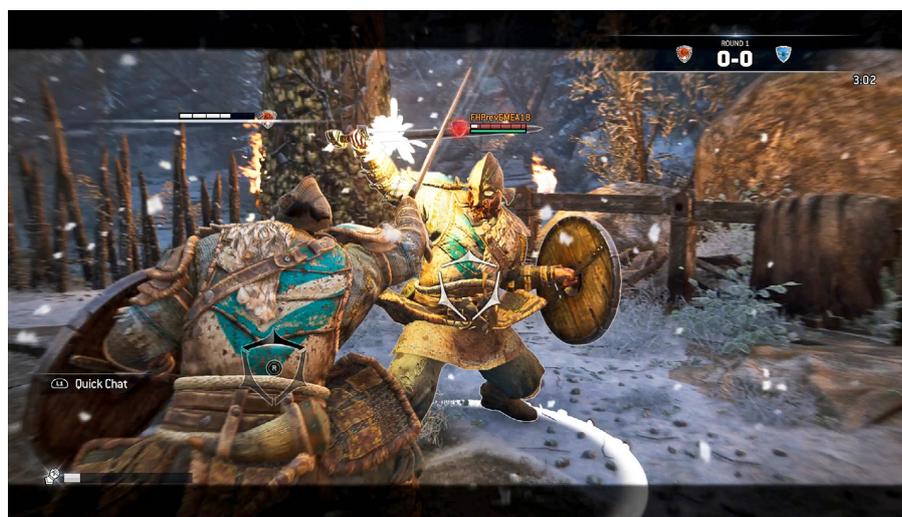


Beim Kampf gegen KI-gesteuertes Fußvolk wird For Honor kurzfristig zum sorglosen Hack&Slay.

eine breite Steinbrücke im Samurai-Setting, auf der im bekannten Dominion-Modus drei Kontrollpunkte erobert und gehalten werden wollten. Auf »Canyon« (einer leicht verwinkelten Hügelgegend mit angrenzendem See), »Forest« (ebenfalls verwinkelt, aber grüner) und »Cathedral« (in und um eine wuchtige Kirche) treten sich je vier Kämpfer im Elimination-Modus gegenüber. Bei dieser Spielvariante gibt es keine Wiederauferstehung, wer fällt, kann noch für eine gewisse Zeit von seinen Kameraden geheilt werden, stirbt andernfalls und verfolgt dann das weitere Geschehen als Zuschauer. Elimination ist taktisch und spannend: Wird die frische gegnerische Leiche nicht bewacht, riskiert man die Rückkehr des unterlegen geglaubten Gegnerteams in voller Mannstärke.

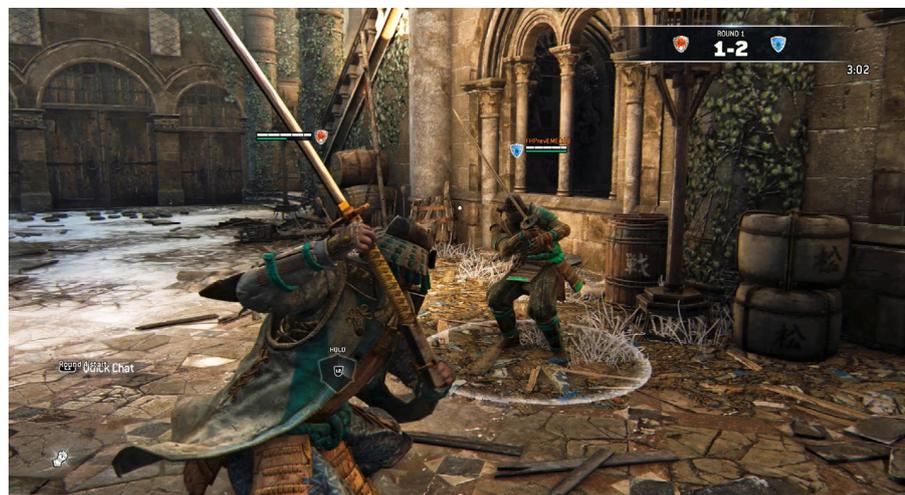
Gezwungene Kampagne

Um For Honor auch Multiplayer-Verächtern schmackhaft zu machen, haben die Entwickler eine Solokampagne eingebaut, die in ein paar Missionen pro Fraktion ihre Geschichte erzählt. Wir durften zwei Aufträge spielen: In »Sabotage« wird mit einer Ritter-Assassinin durch die Nacht geschlichen, in »Raiding the Raiders« mit einem Trupp Wikinger ein feindlicher Stamm überfallen.



Wird ein gegnerischer Kämpfer anvisiert, verengt sich das Sichtfeld durch dunkle Balken.

Beide Missionen sind nett inszeniert, beschränken sich aber meist auf immer neue Duelle mit Gegnern, deren Angriffsmuster relativ leicht zu durchschauen und entsprechend zu kontern sind. Zwar gibt es hier Erfahrungspunkte, Levelaufstiege und Power-Ups, Spannung und Motivation halten sich aber im Vergleich zu den furiosen Multiplayergefechten im Rahmen. ★



Wer ergreift die Initiative? Zwei agile Kensei – elegante Schwertkämpfer der Samurai – duellieren sich im Hof einer Kathedrale.

Stephan Freundorfer
@LordKritisch

Ich mochte das Kampfsystem von For Honor von der ersten Sekunde an: Es ist so leicht zugänglich mit seinen drei Schlag- bzw. Deckungsrichtungen und doch so herausfordernd in puncto Aufmerksamkeit, Timing und Taktik – wenn es denn gegen menschliche Gegner geht. Der Elimination-Modus ist wunderbar spannend und befriedigend, hier klappt nichts ohne Kommunikation und Kooperation. Der Solomodus langweilte mich dagegen schnell, trotz durchaus hübscher Inszenierung. Freudlos habe ich NPC um NPC gelegt, mit leichten Variationen meiner Hiebe und Blocks. For Honor ist ganz klar ein Titel, den man mit und gegen andere Menschen, nicht gegen die KI spielen sollte. Und wenn die Fraktionskriege clever design sind und die Entwickler wie versprochen regelmäßig frische Multiplayerinhalte nachliefern, dürften auf den Servern lange Zeit genügend Kameraden und Gegner zu finden sein.