

For Honor

FAMOSER PRÜGLER MIT ZUKUNFTSSORGEN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **14.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

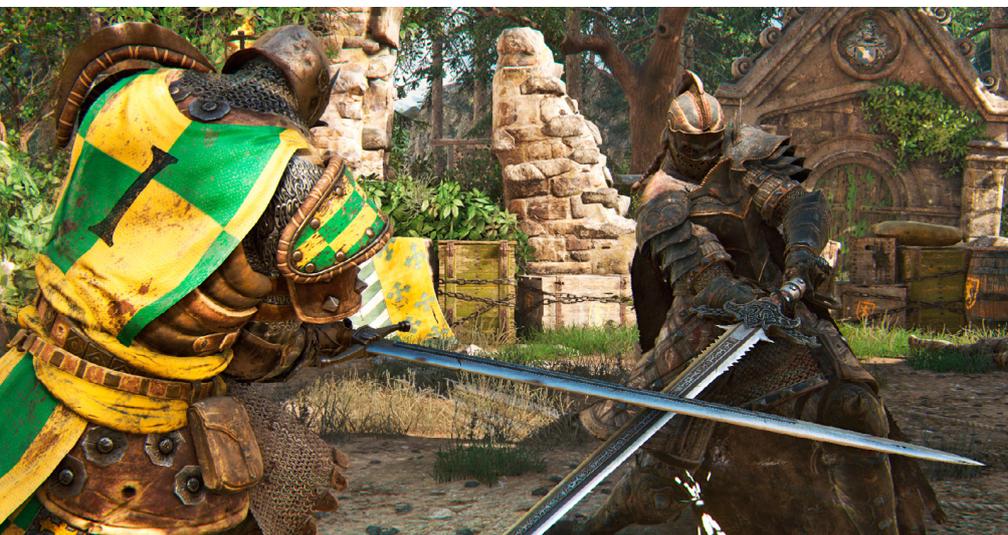
Im Test zu For Honor entdecken wir ein Kampfsystem der Extraklasse. Aber reicht das, um sich im Multiplayermarkt zu behaupten?

Von Dimitry Halley, Johannes Rohe und Philipp Elsner

For Honor stellt sich mutig und entschlossen in die weite Spielelandschaft und posaunt in die Welt hinaus: Ich mache mal was Neues! Und zwar eine wirklich gute Singleplayer-Schwertkämpferfahrung mit Rittern, Wikingern

und Samurai sowie eine waschechte Kampagne mit 18 Missionen. Um eine Singleplayerkampagne handelt es sich dabei genau genommen übrigens nicht, denn alle Missionen könnt ihr mit einem Freund im Koop bestreiten. Im Gegensatz zu reinrassigen Koopspielen wie Borderlands profitiert der Storymodus allerdings nicht so stark von einem menschlichen Partner an der eigenen Seite. Statt allein auf KI-Schergen einzudreschen, macht man das halt zu zweit. Das ist ohne Zweifel Spaßig, aber auch allein sind die Aufträge spannend. Innerhalb der 18

Storymissionen ziehen wir mit allen drei Fraktionen (Ritter, Wikingern und Samurai) und den meisten der zwölf Helden aus dem Multiplayer in den Kampf. Daher ist die Kampagne eine gute Möglichkeit, um sich zumindest grundlegend mit den Fähigkeiten der verschiedenen Klassen vertraut zu machen. Das passt auch zur Handlung, die beleuchtet die Vorgeschichte der Mehrspielerschlachten: Wir erleben, wie die mysteriöse Superkriegerin Apollyon die drei Parteien gegeneinander ausspielt und sie aufstachelt, damit sie sich an die Gurgel gehen.



In der 18 Missionen umfassenden Storykampagne treffen wir auf Apollyon (Dame in dunkler Rüstung), die die Kriegsparteien gegeneinander aufwiegelt.

Call of Honor

Dass wir die Kampagne mit Freude durchgespielt haben, liegt ebenso wenig an der Story wie an den zahlreichen Unlocks, die wir mit jedem absolvierten Level einkassieren. Stattdessen motivieren uns die Missionen durch ihre Inszenierung, die es immer wieder schafft, uns zu überraschen. In dieser Hinsicht lässt sich For Honor hervorragend mit Call of Duty vergleichen: Ja, an der Spielmechanik dreht das Spiel über die gesamten rund sechs Stunden eines Durchgangs wenig, aber kleine Twists sorgen dann doch für coole Aha-Erlebnisse.

So schwingt sich unser Wikingern zum Beispiel plötzlich in den Sattel eines Pferdes, und wir liefern uns eine wilde Verfolgungsjagd durch die frostigen Wälder. Waschechte Bosskämpfe gibt es ebenfalls. Im Gegensatz zu den normalen Scharmützeln haben die



Kleines Bild: Zu Beginn dieser Partie Herrschaft sieht's noch ganz ausgeglichen aus. Wir prügeln NPCs an Punkt B klein, um die Kartenmitte zu übernehmen. Großes Bild: Das Punkteverhältnis signalisiert, dass unser Team verlieren wird. Nur noch wir stehen, die anderen sind längst tot. Und auch wenn wir diese Ritterdame noch erledigen, so werden wir doch Sekunden später Opfer der verbliebenen drei Gegenspieler.

Endgegner einige Tricks auf Lager, die wir aus dem Multiplayer noch nicht kennen. Das sorgt für ordentlich Abwechslung.

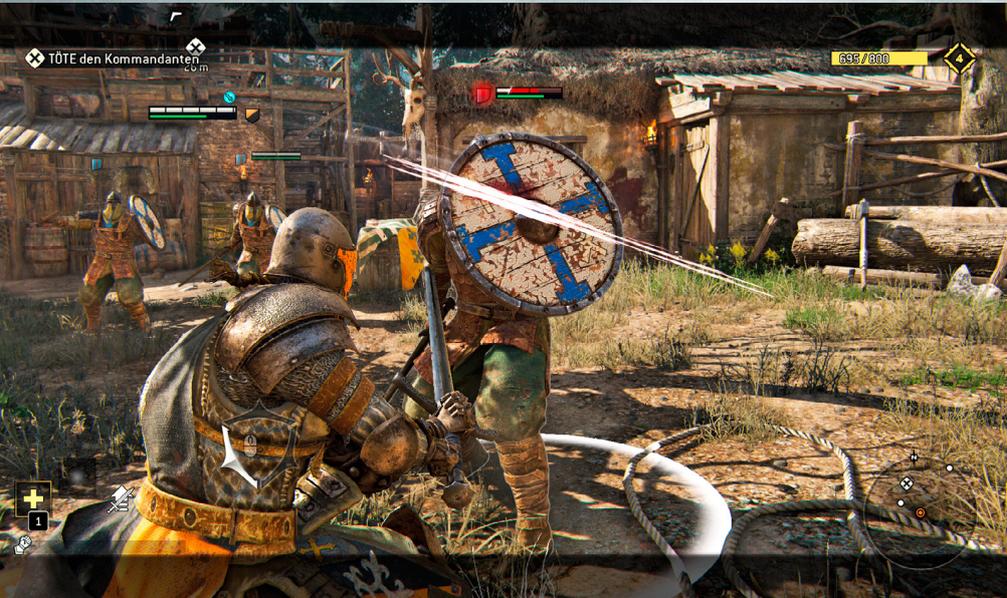
Unterm Strich bietet For Honors Kampagne allerdings nicht mehr als gute Popcornunterhaltung. Sollten Sie sich For Honor also kaufen, wenn Sie wirklich ausschließlich alleine spielen wollen? Nein, sollten Sie nicht. Allein die Spielzeit von rund sechs Stunden rechtfertigt den Kaufpreis nicht, obwohl Ubisoft mit verschiedensten Belohnungen und Sammelobjekten alles versucht, damit wir die Story mehrfach in den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (leicht, normal, schwer, realistisch) angehen. Als Ergänzung oder Vorbereitung auf die Mehrspielerschlachten funktioniert der Storymodus allerdings erstaunlich gut.

Spielmodi in For Honor: Was hat Potenzial?

Mit fünf Spielmodi will For Honor im Multiplayer verschiedene Spielertypen bedienen, wobei sich natürlich alle Auseinandersetzungen um das ritterliche Draufhauen mit mittelalterlichen Waffen drehen. Das klassische Duell (1 vs. 1) richtet sich an »Skiller«, die ähnlich wie in einem Fighting Game das direkte Kräftemessen mit einem Kontrahenten suchen. Am anderen Ende des Spektrums steht der Dominion-Modus (4 vs. 4), das Herzstück von For Honor. In ihm kämpfen zwei Teams um die Vorherrschaft auf einer Karte, indem sie drei Kontrollpunkte erobern und Gegner ins Jenseits befördern. Zwei Varianten davon sind Skirmish und Elimination, gnadenlose Death Matches, einmal mit und einmal ohne Respawns. Der

Brawl (2 vs. 2) hängt zwischen den Stühlen, weil sich hier vier Leute in Zweier-Teams im Duell auf die Mütze geben, es prinzipiell aber keine Einschränkung gibt, ob das fair ablaufen muss oder ob sich zwei Kollegen verbünden, um schnell einen Einzelgegner zu überwältigen. Im Anschluss bleibt dann Zeit für den anderen verbliebenen Schurken.

Dominion (4 vs. 4) bietet in puncto Teamplay die meiste taktische Raffinesse. Hier kalkulieren wir die Positionen der Gegner, umlaufen sie clever, schnappen Punkte weg oder legen Hinterhalte. In einem gnadenlosen Duell sucht man nach einer Öffnung in der feindlichen Deckung, lockt den Gegner mit Finten aus der Reserve und bemüht sich, weniger Ausdauer zu verlieren als der andere. Den Nervenkitzel eines Duells setzt For



In der Kampagne spielen wir unterschiedliche Heldentypen. Oben eine Wächterin im Kampf gegen einen Boss, unten ein Gesetzesbringer, der zusammen mit NPCs eine Burg stürmt.

Honor hervorragend um – dank des cleveren Kampfsystems. Es spielt sich aber nicht intuitiv. Wer einfach in einen Gegnerpulk rennt und wild mit der Waffe rumwedelt, erntet nichts als Schmerzen.

Wie in Dark Souls kann man im Angriff mit leichten und schweren Schlägen zuhauen. Wenn hingegen der Gegner austeilt, blocken wir mit Schild oder Schwert in die Richtung

der Attacke (es gibt drei mögliche Angriffsrichtungen). Wer nur blockt, riskiert aber einen Guard Break, also einen Tritt des Gegners, der die Deckung durchbricht und uns auf die Bretter schießt. Wenn wir den Guard Break allerdings provozieren und im richtigen Moment die Angriffstaste drücken, stolpert der Feind mitten in unser Schwert. For Honor basiert auf einem Schere-Stein-Pa-



Dimitry Halley
@dimi_halley

Meine magischen M&Ms sind keine Schoko-Drops, sondern »Mittelalter« und »Multiplayer«. Das eine seit Jahren als Historien-Freizeithobby, das andere täglich nach Feierabend mit Rainbow Six: Siege, Battlefield 1 und Titanfall 2. For Honor rennt also offene Türen ein – und stolpert dabei. Ja, die Kämpfe in For Honor machen unheimlich viel Spaß, ihnen fehlt jedoch die Genialität, die mich noch in Monaten vor den Bildschirm fesseln wird. Das ist zumindest meine jetzige Prognose. Und jetzt kommt das große Aber: For Honor ist trotzdem ein sehr gutes Spiel, das ich jedem Schwertkampf-Fan mit Faible für Duelle wärmstens empfehlen kann. Die Sache ist: Ein Spiel muss nicht genial sein, um Spaß zu machen. Um sich als Multiplayer-Phänomen zu behaupten und die ganz große E-Sport-Zielgruppe zu erreichen, mag das notwendig sein. Aber nicht jeder Mehrspielertitel muss und sollte sich dieses Ziel auf die Fahne schreiben. Wenn ich abends mit meiner Truppe For Honor spiele, dann juble und brülle ich, weil jeder gewonnene Kampf so ein fantastisches Gefühl hinterlässt.

pier-Prinzip, bei dem es auf jede Aktion eine clevere Reaktion gibt. For Honor punktet nicht mit riesigen Schlachten, sondern mit knackigen Einzelduellen gegen menschliche Gegner. Die Kämpfe gegen einfache KI-Fußsoldaten sind dagegen belanglos.

Dass es darüber hinaus zwölf verschiedene Heldenklassen gibt, aus denen man wählen kann, macht den Einstieg in all diese möglichen Manöver alles andere als leicht – zumindest, wenn man schnell gut werden will. Die drei Fraktionen bieten jeweils vier Charaktere, die sich recht symmetrisch den Kategorien Vorhut, Schwergewicht, Assassine und Hybrid zuordnen lassen.

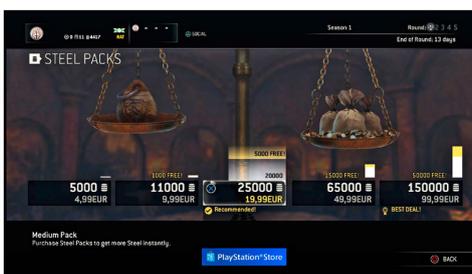
Ausgewogene Angelegenheit?

Die zwölf Klassen spielen sich angenehm unterschiedlich, allerdings stößt die Vielfalt schon an ihre Grenzen. In Sachen Teamplay

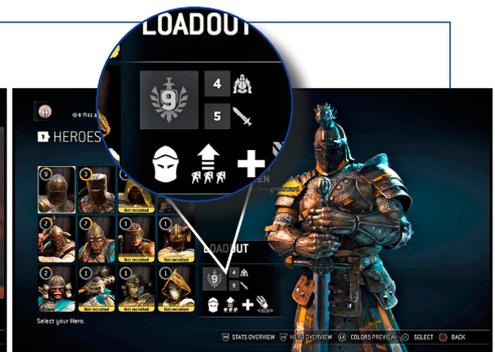
Heldenbaukasten



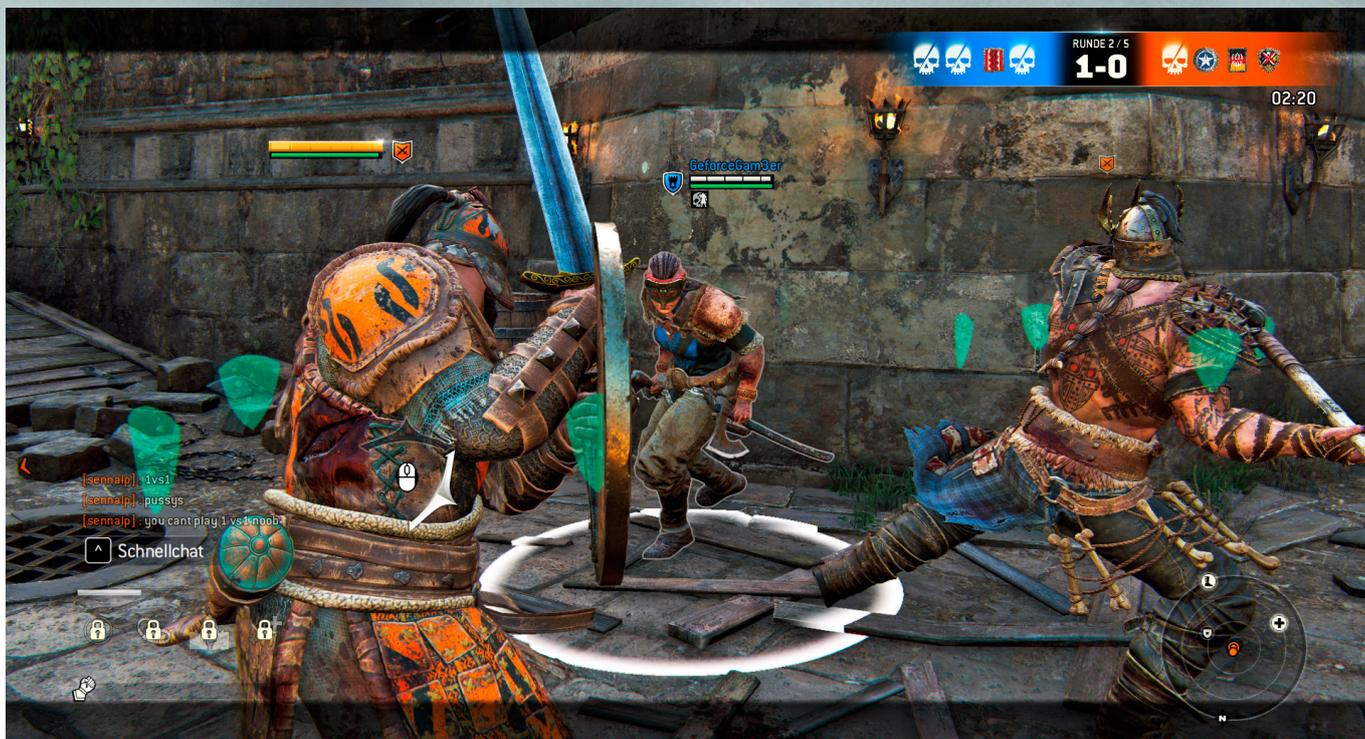
An einem Schwert lassen sich zum Beispiel Klinge, Heft und Parierstange individuell austauschen.



Wer in For Honor schnell an neue Outfits und Items kommen will, braucht jede Menge Stahl. Den gibt's auch gegen echtes Geld.



Bei der Ausrüstung wird der individuelle Gear-Level angezeigt – nicht zu verwechseln mit der Helden-Stufe daneben.



Im Spielmodus »Vernichtung« gibt's keinen Respawn. Dafür aber Goodies, die wir einsammeln können wie etwa zusätzliche Rüstung, dargestellt durch die kleinen grünen Schilde, die um die Figuren kreisen.

wirken sich unterschiedliche Klassen lange nicht so sehr auf den Gefechtsverlauf aus wie beispielsweise bei Rainbow Six: Siege, wo die Wahl eines Operators den kompletten Charakter eines Matches ändern kann. Am stärksten entfaltet sich die spielerische Abwechslung in den Duellen. Hier, im direkten Gefecht Krieger gegen Krieger, trumpfen die verschiedenen Klassen auf ihre Weise auf. Zusätzlich zu unterschiedlichen Waffen und Bewegungsmustern bringt jeder Krieger bestimmte Gaben mit, die ihm beispielsweise ermöglichen, auch bei blockenden Feinden leichte Schäden zu verursachen oder die eigene Klinge in Gift zu tränken.

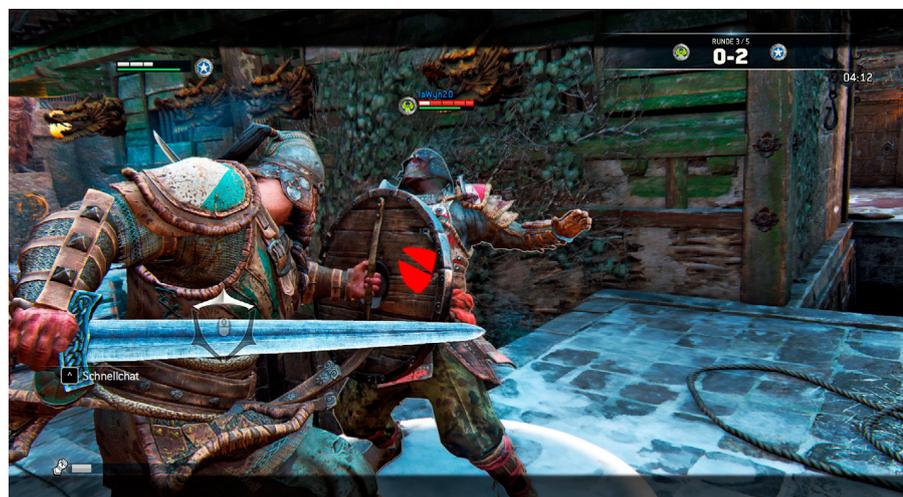
Für die Frage nach der Langlebigkeit von For Honor im Multiplayer entpuppt sich das als wichtigster Punkt: Bietet das Kampfsystem genügend Anreiz, um immer und immer wieder ins Match zurückzukehren? Unsere Antwort: Jein. Ja, For Honor macht Spaß. Die

Gefechte sind kurzweilig, die Kämpfe fordern Grips und Geschick, und ein gewonnenes Duell gegen einen starken Gegner fühlt sich großartig an. Auf der anderen Seite sollte man aber auch ein Faible für derlei Spiele mitbringen – also für ein Kampfsystem, das einen ähnlich wie Dark Souls mit seiner Sperrigkeit schon mal nerven kann.

Der Reiz von For Honor liegt ähnlich wie bei einem Fighting Game im Beherrschen einer Figur, mit der man im Anschluss den Gegner dominiert. Man fuchst sich in Kombos rein, bekommt ein Gefühl für Zeitfenster, Aneinanderketten von Manövern, Schlagstärke und Spezialfähigkeiten. Wir lernen Move-Listen auswendig, experimentieren, kriegen auf die Mütze und schlagen dafür umso härter zurück. In diesem intimen Kampf um die Kontrolle eines Charakters glänzt For Honor wie kaum ein anderes Spiel im Action-Bereich.

Das Metagame: Beute, Waffen und Moneten

Das Erste, was man zu sehen bekommt, wenn man in den Multiplayer wechselt, ist die Fraktionskrieg-Weltkarte. Hier tragen Ritter, Wikinger und Samurai matchübergreifend ihren fortwährenden Konflikt aus. Beim allerersten Spielstart schwört man einer dieser Parteien die Treue. Das wirkt sich zwar nicht auf die Charakterauswahl aus, be-



Eigentlich der coolste Spielmodus in For Honor: das klassische Duell. Maximal fünf Runden müssen wir darin bestreiten. Hier ist aber gleich Feierabend, wir führen schon 0:2.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Das Kampfsystem ist durchdacht, es gibt sinnvolle Trainingsmöglichkeiten, die Spielmodi und das Balancing funktionieren tadellos und die Kampagne ist eine echte Bereicherung statt lieblos hingeschludefertes Beiwerk. Die spannenden Zweikämpfe allein reichen aber nicht aus, um eine große Community dauerhaft zu binden. Darum setzt Ubisoft alles daran, um über Unlocks, ein Loot-System und den Faction War weitere Motivationsfaktoren zu schaffen. Für mich geht der Plan aber nicht auf, dafür gibt mir vor allem der Fraktionskrieg zu wenig Feedback für meine Handlungen. Und optische Gimmicks konnten mich noch nie ködern. Stattdessen hätte ich mir variantenreichere Spielmodi gewünscht. Wird mich For Honor also in seinem aktuellen Zustand für Monate fesseln, sodass ich keine Zeit mehr für andere Spiele habe? Nein. Habe ich dennoch bei jeder Partie richtig viel Spaß? Oh ja. Auch wenn die ganz über-schwängliche Begeisterung also letzten Endes ausbleibt, ist For Honor ein richtig gutes Spiel geworden.



Philipp Elsner
@GameStar_de



Ubisoft wird ja häufig dafür kritisiert, ausgelutschte Konzepte immer wieder neu aufzulegen. Mit *For Honor* beweist man nicht nur großen Mut zu Innovation, sondern liefert auch ein rundum gelungenes und qualitativ hochwertiges Spiel ab. Es gibt nur sehr wenige Titel, die ein ähnlich durchdachtes und komplexes Nahkampf-system bieten – insbesondere nicht im Triple-A-Bereich. Allein für sein neuartiges Konzept verdient *For Honor* deshalb Anerkennung. Gleichzeitig könnte der Fokus auf das Kämpfen letztlich auch die Krux von *For Honor* sein. Denn um die breite Masse an Spielern dauerhaft zu begeistern, fehlt auf lange Sicht die Abwechslung. Neue Helden, Maps und Spielmodi könnten das zwar zum Teil wieder kompensieren, wer aber nicht verbissen sein Können immer weiter steigern und die Helden wirklich bis zum Exzess meistern will, verliert früher oder später die Lust. Schrupft die Community auf eine kleine, aber enthusiastische Kernzielgruppe zusammen, oder hebt das Spiel dank wachsender Spielerzahlen und Langzeit-Support bis in E-Sports-Bereiche ab? Abwarten. Klar ist dagegen schon jetzt: *For Honor* ist ein gewagter und gelungener Schritt, fort von den ausgetretenen Pfaden im heutigen Multiplayer-Einerlei.

stimmt aber, welcher Fraktion unsere zukünftigen Leistungen zugutekommen.

Die Ergebnisse sämtlicher PvP- und Bot-Runden fließen automatisch in den Fraktionskrieg ein. Nach jedem Match erhalten alle Spieler je nach Leistung Kriegsressourcen, die sie auf der Weltkarte einsetzen können, um eigene Gebiete zu verteidigen oder andere anzugreifen. Alle zwei Wochen endet eine Runde, nach der alle Spieler Ingame-Belohnungen wie Abzeichen oder Waffenteile erhalten, abhängig von der Performance



In *For Honor* erreicht man immer nach 20 Stufenaufstiegen einen neuen Ruhm-Level. Der Gesamt-Ruhm ergibt wiederum den Spieler-Level.



Wir wissen nicht, was grausamer ist: der Finisher des Wikingers oder die Tatsache, dass uns jemand umgehauen hat, der »Moped« mit »t« schreibt.

ihrer Fraktion. Am Ende einer Saison (zehn Wochen) werden erneut Boni ausgeschüttet und der Fraktionskrieg zurückgesetzt.

Kaufen, kaufen, kaufen

Wer seinen Spielehelden gerne bis ins letzte Detail ausstaffiert und bemalt, wird an der Charakteranpassung seine helle Freude haben. Der Nachteil: Alles kostet. Und zwar Stahl, die Haupt-Game-Währung des Spiels. Stahl verdient man durch das Absolvieren von Multiplayer-Matches. Mit der Währung rekrutieren wir neue Helden, kaufen optische Gimmicks wie Ornamente und neue Exekutionsanimationen oder erstehen Scavenger-Pakete mit zufälligen Waffen- oder Rüstungsteilen.

Trotz des Loot-Systems wackelt die Balance nicht, denn sowohl gekaufte als auch gefundene Items sind abhängig vom Helden-Level, höherwertige Ausrüstung gibt's nur, wenn man den Charakter lange genug gespielt hat. Zudem bringt jedes Teil Vor- und Nachteile. Eine Schwertklinge mit einem Bonus auf Angriff kommt mit Abzügen bei Ausdauer oder Verteidigung. Nicht benötigte Items verschrotten wir und nutzen das Crafting-Material, um unsere Ausrüstung zu ver-

bessern. Während gameplayrelevante Inhalte wie Helden und Scavenger-Pakete zu moderaten Preisen verkauft werden, sind die Kosten für kosmetische Gegenstände gepfeffert und machen langes Grinding nötig. Und so wundert es nicht, dass man im Ingame-Shop auch echtes Geld gegen Stahl eintauschen kann – das teuerste Paket gibt es für 100 Euro. Wer will, kann sich also auch alles schönkaufen statt schönspielen. Spielerisch unfair oder gar Pay2Win ist *For Honor* aber zu keinem Zeitpunkt. ★

FOR HONOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-550 / Phenom II X4 955	Core i5-2500K / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270	Geforce GTX 680 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- Lebenschte Kampfanimationen
- detaillierte Figuren und Umgebungen
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- stimmiges Waffen- und Rüstungsdesign
- realistische Soundkulisse

SPIELDESIGN

- innovatives, durchdachtes Kampfsystem
- kurzweilige Kampagne
- motivierende Belohnungsspirale
- Mapdesign mit interaktiven Elementen
- Spielmodi mit geringem taktischen Anspruch

BALANCE

- gute Tutorials und Trainingsmodi
- Kampagne bereitet auf Multiplayer vor
- gute Balance
- Kämpfe mit cleverem Schere-Stein-Papier-Prinzip
- Klassen der drei Fraktionen ähneln sich stark

ATMOSPHÄRE / STORY

- nett inszenierte Kampagnemissionen
- schonungsloses Kampfgeschehen
- Skriptsequenzen auf den Maps sorgen für Stimmung
- belanglose Story
- nur selten echtes Schlachtgefühl

UMFANG

- jede Menge Unlocks
- üppige Heldenauswahl
- viele (optische) Mapvarianten
- geringe Vielfalt in den Spielmodi
- aufgesetzter Fraktionskrieg ohne echten Mehrwert

FAZIT

Multiplayer-Prügler mit cleverem Mittelalter-Kampfsystem, dem in punkto Spieltiefe auf Dauer aber die Puste ausgehen könnte.

