

Mount & Blade 2: Bannerlord

SCHNECKENLORD

Genre: Rollenspiel Publisher: Taleworlds Entwickler: Taleworlds Termin: 2019

Rollenspieler auf der Suche nach der ultimativen Mittelalter-Sandbox müssen sich gedulden: Auch auf der Gamescom 2018 zeigt sich Mount & Blade 2 noch weit entfernt von der Fertigstellung – obwohl bei der Gameplay-Demo und im Interview mit dem Taleworlds-Studiochef bereits die Ansätze einer großartigen Open World durchschimmern. Von Peter Bathge

Ist das nur ein Zufall oder hat das eine tiefere Bedeutung? Handelt es sich dabei schlicht um einen Gameplay-Aspekt, der noch nicht die nötige Balance erfahren hat, oder erlauben sich die Entwickler hier einen selbstironischen Kommentar in Richtung der seit Jahren vergeblich wartenden Fangemeinde? Fakt ist: Mount & Blade 2 hat keine Taste zum Sprinten, der aus der Third-Person-Perspektive gesteuerte Held ist zu Fuß elendig langsam unterwegs. Klar, das war in den Vorgängern auch nicht anders, und überhaupt sitzt man in Bannerlord ja eh die meiste Zeit hoch zu Ross. Aber weil es im Nachfolger zum Millionenseller Mount & Blade: Warband viel schönere und größere Städte, Dörfer und Garnisonen gibt, durch die wir auf der Suche nach Quest-NPCs, Händlern und Tavernen mit unserem Avatar stapfen, fällt uns das Fehlen der Sprintfunktion beim Anspielen auf der Gamescom 2018 dennoch negativ auf.

Armagan Yavuz, der CEO von Entwickler Taleworlds, weist uns im Interview natürlich darauf hin, dass der Charakter immer schneller wird, je länger wir die Vorwärtstaste gedrückt halten – nichts Neues für Serienveteranen. Doch selbst bei größter Beschleunigung hat der Held kaum mehr Tempo drauf als eine Großmutter, die an einem sonnigen Samstagnachmittag durch den Englischen Garten in München schlendert und dabei zwischendurch immer wieder

stehen bleibt, um sich an der Blütenpracht der Blumen zu erfreuen.

Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass dieses Greisentaumeln, das in Mount & Blade 2: Bannerlord als strammer Marsch durchgeht, stellvertretend für den zähen Fortschritt des Spiels steht. Denn genau wie der Held bewegt sich die Entwicklung nun schon seit Jahren wie in Zeitlupe, genau wie beim Anspielen auf der Gamescom suche ich verzweifelt nach der Taste, die Taleworlds den Turbo anschmeißen und das 2012, vor sechs (!) Jahren, angekündigte Spiel endlich vollenden lässt.

Aber nachdem ich gut eine Stunde mit der Demo von Bannerlord verbracht haben setzt sich die Erkenntnis durch, dass weder der eine noch der andere Wunsch in naher Zukunft erfüllt werden dürfte.

Fortgeschritten, aber längst nicht fertig

Wann erscheint Mount & Blade 2: Bannerlord? Noch vor dem finalen Release anderer Langzeitprojekte wie Star Citizen und Cyberpunk 2077? Das wird ein enges Rennen. Aber: Bannerlord macht von den drei Spielen den fertigsten Eindruck, es ist auf der Gamescom schon voll spielbar, lediglich die Verwaltung des eigenen Königreichs und

das Ränkespiel um Positionen sowie der Multiplayer-Modus fehlen.

Den umfangreichen Charaktereditor hat Taleworlds zwar aus der Demo gestrichen, zu sehen gab es den samt aller optischen Anpassungsmöglichkeiten aber bereits im Vorfeld. Wir müssen uns mit einer vereinfachten Charakterauswahl begnügen, drei vorgefertigte Figuren stehen zur Auswahl, eine davon ist eine weibliche Kriegerin mit Vorliebe für Pfeil und Bogen.

Für das fertige Spiel arbeitet Taleworlds sogar an einer Mini-Kampagne, die eine Doppelfunktion als Tutorial und Schaukasten für die endlosen Möglichkeiten in der großen Mittelalter-Sandbox erfüllt. Aber auf der Gamescom ist davon nichts zu sehen, hier heißt es einfach: losreiten und seinen eigenen Weg finden! Und das macht auf Anhieb Spaß, weil die Karte mit ihren wahrlich gigantischen Ausmaßen im Vergleich zum Vorgänger schön detailliert daherkommt und die Welt Calradia mit unterschiedlichen Klimazonen und Landschaftstypen wie Wald, Wüste, Steppe oder Gebirge sehr viel Abwechslung bietet. Die frei dreh- und zoombare 3D-Perspektive erlaubt zudem schicke Ansichten. Per Mausclicks dirigieren wir unseren Helden in Echtzeit zur nächsten





Siedlung, hier lässt sich die Spielgeschwindigkeit dankenswerterweise drastisch erhöhen, um lange Wege zu verkürzen – das würde ich mir sowohl für die Steuerung in der Third-Person-Perspektive als auch für die Entwicklung von Mount & Blade 2 im Allgemeinen wünschen. Da sind wir wieder bei den unerfüllbaren Wünschen gelandet.

Ähnlich wie in Kingdom Come: Deliverance ist der Recke zu Beginn ganz schön unfähig und ein leichtes Ziel für herumstreifende Räuberbanden. Also heuern wir mit unserem knappen Startkapital ein paar Soldaten an. Je besser unser Ruf bei den verschiedenen Rekrutierern und Söldnerkapitänen in einer Ortschaft, umso fortschrittlichere und kampfstärkere Truppen dürfen wir unserer

Armee hinzufügen. Und haben wir gerade einem Dorf dabei geholfen, Angreifer niederzustrecken, finden sich unter Umständen sogar Freiwillige unter den Bauersburschen, die unsere Ränge anschwellen lassen.

Teleport-Menüs

Das Anheuern funktioniert dank überarbeitetem Interface kinderleicht, laut Studiochef Yavuz hat Taleworlds seit unserem Studio-besuch im letzten Jahr vor allem an Benutzeroberfläche und Komfort gearbeitet. Tatsächlich können wir mit einem Klick an wichtige Orte einer Siedlung reisen, das aufklappende Menü teleportiert uns etwa mir nichts, dir nichts zum Händler, wo es allerlei Gegenstände zu kaufen gibt. Neben Ausrüstung

wie unterschiedlichen Rüstungsteilen sowie Schilden und einem Fundus an Nahkampfwaffen (Klingen, Äxte, Streitkolben, Hämmer), Bögen und Wurfspeeren gibt es hier auch Gebrauchsgegenstände, Nahrungsmittel, Handelswaren, die sich woanders mit Profit verticken lassen – und schließlich auch Pferde, Kamele und deren Zaumzeug.

»Die Wirtschaft im Spiel ist dynamisch«, verspricht Armagan Yavuz. »Sowohl der Spieler als auch die KI-Charaktere können Einfluss darauf nehmen. Wenn also zum Beispiel mehrere Ortschaften angegriffen werden, in denen Pferde gezüchtet werden, oder jemand hingeht und dort alle Pferde aufkauft, werden die Preise für Pferde in dieser Region steigen, und andere werden



Auf der Gamescom 2018 war die Kampagnenkarte erstmals für Fachbesucher wie Privatpersonen anspielbar – doch obwohl Mount & Blade 2 so weit fortgeschritten daherkommt wie nie zuvor, lässt die Veröffentlichung weiter auf sich warten.

In Mount & Blade 2: Bannerlord kämpft ihr nicht nur selbst, nebenbei kommandiert ihr auch noch Armeen wie in Total War – alles aus der Third-Person-Perspektive.



Probleme bekommen, neue Reittiere zu erwerben.« Angebot und Nachfrage sollen der Welt einen realistischen Anstrich verpassen, selbst auf die Zusammenstellung der Armeen kann das Auswirkungen haben. Zudem bekriegen sich die unterschiedlichen Nationen unabhängig vom Spieler: Zu jeder Sekunde bewegen sich Hunderte andere Figuren samt ihren Armeen durch die Spielwelt und verfolgen ihre eigene Agenda. Eine Zahl daneben zeigt die Stärke des Heeres an; fahre ich mit der Maus darüber, bekomme ich Details angezeigt.

Damit ihr euch wirklich als Teil der Welt von Mount & Blade 2 fühlt, seid ihr natürlich nicht nur in Menüs und auf der Weltkarte unterwegs. Klar, je länger man Bannerlord spielt (und in die Vorgänger haben sehr viele Fans ohne Probleme Hunderte oder gar Tausende von Stunden gesteckt), desto mehr weiß man die Abkürzungen im Interface zu schätzen. Aber gerade für einen

Serienneuling wie mich, der von der veralteten Technik des ersten Teils abgeschreckt war, sind die Stadtspaziergänge durch detailliert nachgebaute Siedlungen äußerst willkommen. Hier schlüpft mein Held übrigens automatisch in seine zivile Kleidung, die ich im Inventar separat zur Kampfrüstung festlegen kann. Bei gedrückter Alt-Taste bekommt man wichtige Orte durch Wände hindurch angezeigt; dazu zählen auch Bewohner, die eine Mission für einen parat haben.

Der technische Fortschritt im Vergleich zum Vorgänger ist unverkennbar, gerade die Texturen sind schön scharf, in Thronsälen gibt es die eine oder andere schicke Reflexion, aber ausgerechnet bei Animationen und Lebendigkeit der NPCs fehlt natürlich noch ein ganzes Stück zur Genrespitze und The Witcher 3. So bewegen Charaktere noch nicht einmal die Lippen beim Sprechen, es gibt keine Sprachausgabe, und die Dialoge werden aus Textbausteinen prozedural zu-

sammengesetzt. So entstehen auch die Quests, die sich sehr oft darum drehen, kleine, rollenspieltypische Gefälligkeiten für Schneider, Weber oder Schmiede zu erledigen. Meist geht es darum, eine Bande Banditen/Söldner/Soldaten in der Spielwelt zu stellen und zu bekämpfen, dafür schließen sich zuweilen Gefährten unserer Party an.

Aber manchmal wird auch eine komplexe Auftragskette gestartet, so mussten wir etwa die Unschuld eines Arztes beweisen und dazu mit Angeklagten, Richter und Zeugen sprechen. Schließlich hing der Ausgang der Angelegenheit dann aber doch von der Stärke unseres Schwertarms ab, denn der Schuldspruch erging per Gottesurteil in der Arena: Wenn wir dem Vertreter des Anklägers erfolgreich unser Schwert in den Bauch bohren, kommt der im Knast sitzende Mediziner frei. Die gute alte Mittelalter-Rechtsprechung. Herrlich!

Im Ring der Gladiatoren dürft ihr auch einfach so euer Können mit KI-Widersachern messen, es winken Ruhm und Preisgelder. Außerdem könnt ihr so auf vergleichsweise einfache Art die Kampffähigkeiten eures Protagonisten verbessern, denn Mount & Blade 2: Bannerlord setzt auf ein ähnliches Skillsystem wie Kingdom Come: Deliverance oder The Elder Scrolls. Heißt: Wer häufig mit zehnhändigen Waffen hantiert, wird im Umgang damit immer besser; wer stattdessen viele Gegenstände per Crafting herstellt oder Werkzeug benutzt, verbessert seine Handwerksfähigkeiten.

Gleichzeitig hat Mount & Blade 2 aber auch ein Perk-System. Bei einem Level-up dürft ihr in einer der 18 Kategorien des Fertigkeitenpakets einen Punkt vergeben und dabei zwischen zwei verschiedenen Verbesserungen wählen. Das soll dem Charaktersystem Tiefe verleihen, dem Spieler erlauben, Schwerpunkte in Bereiche wie Kampf,



Der Übergang von gemäßigten Klimazonen in extreme Landschaftstypen wie Wüste oder schneebedeckte Berge fühlt sich sehr organisch an, die Kampagnenkarte erinnert optisch an die eines Total War, wenn sie auch nicht ganz so prächtig ist.

Bannerlord soll das ultimative Sandbox-Spiel werden, dafür nimmt sich Entwickler Taleworlds sehr viel Zeit. Ohne Publisher-Druck und dank der Einkünfte aus den Verkäufen der Vorgänger können sie es sich leisten, die Fans warten zu lassen.



Handwerk oder Diebesfähigkeiten zu setzen, und dafür sorgen, dass keine zwei Helden am Ende die genau gleiche Verteilung von Fähigkeiten besitzen.

All das unterstützt den Sandbox-Charakter des Spiels: Es geht darum, seinen Charakter zu formen, Abenteuer zu erleben, im Ansehen unterschiedlicher Fraktionen, Clans und Könige aufzusteigen, zwischendurch mal gefangen genommen zu werden und wochenlang im Kerker zu schmoren, nur um schließlich selbst zum General einer mächtigen Streitmacht oder gar Herrscher einer Nation zu werden. Und am Ende hat man seine ganz persönliche Geschichte geschrieben, die zu erzählen und von der zu lesen fast genauso viel Spaß macht, wie den

Grundstein dafür in der Gamescom-Demo von Mount & Blade 2 zu legen.

Warum dauert das so lange?

Es ist schon paradox: Da schreibt der GameStar-Redakteur, wie viel Spaß er schon jetzt mit Mount & Blade 2: Bannerlord hat, wie fertig sich die Kampagnenkarte bereits anfühlt, und doch schweigen die Entwickler weiter beharrlich in Sachen Release-Termin, selbst eine Veröffentlichung im Jahr 2019 steht inzwischen auf der Kippe. Taleworlds-Gründer Armagan Yavuz möchte sich auch auf der Gamescom nicht festlegen: »Wir veröffentlichen unsere Spiele erst, wenn sie sich fertig anfühlen. Im Moment wissen wir selber nicht, wann es soweit sein wird.«

Von außen betrachtet wirkte es in der Vergangenheit oft so, als ob Taleworlds einen ähnlichen Schlingerkurs fährt, wie Kritiker von Star Citizen ihn Chris Roberts und seiner Firma Cloud Imperium Games vorwerfen: Über die Jahre werden dem Spiel immer neue Features hinzugefügt. Das Unternehmen kann es sich leisten, die sehr guten Verkaufszahlen von Mount & Blade: Warband und dessen Vorgänger erlauben es dem Studio, sich alle Zeit der Welt zu nehmen.



Die Interaktionsmöglichkeiten beim Betreten einer Siedlung werden im Menü links aufgelistet; um mit NPCs zu schwatzen und Aufträge anzunehmen, klickt ihr rechts oben auf deren Portraits – oder aber ihr besucht sie bei einem Spaziergang innerhalb der Mauern.



Ein Königreich für ein ... Kamel? In den heißeren Regionen der Spielwelt sind die Wüstenspezialisten mit dem Höcker das Reittier der Wahl. Aber natürlich hält euch nichts davon ab, auf dem Kamel durch die eher mitteleuropäischen Wälder zu streifen. Schließlich steht die spielerische Freiheit bei Bannerlord an allererster Stelle.



Im Rückblick bereut Taleworlds-CEO Yavuz die frühe Ankündigung zwar ein bisschen, aber er verteidigt auch die lange Entwicklungsphase: »Es ist ein sehr großes Projekt. Deshalb dauert es auch so lang.«

Die größten Baustellen sieht Yavuz, der zusammen mit seinen rund 100 Mitarbeitern im türkischen Ankara an Mount & Blade 2 schraubt, bei Clan- und Königreich-Verwaltung. Beide Schaltflächen waren in der Gamescom-Demo noch ausgegraut, die Funktionalität nicht enthalten. »Vieles davon ist schon fertig, aber wir müssen die Features noch polieren und viel am Balancing und kleinen Details arbeiten«, so Yavuz. Momentan sieht man lediglich in Dialogen mit einzelnen NPCs, wie hoch man in deren Ansehen steht, später sollen eure Taten in Bannerlord auch Einfluss auf die große Politik und das Verhältnis zu den unterschiedlichen Fraktionen haben.

Doch es gibt auch Hoffnung für alle Fans: »Was den Multiplayer angeht, sind wir in Sachen Gameplay größtenteils fertig.« Hier sind vorrangig nur noch die technischen Hürden zu überwinden, etwa die Erstellung eines Lobbysystems. Den Mehrspielermodus nachzuliefern und sich auf den Singleplayer von Mount & Blade 2: Bannerlord zu konzentrieren, hält der Geschäftsführer für keine gute Idee. »Das würde nur klappen, wenn eine sehr geringe Zeitspanne zwischen Singleplayer-Release und Mehrspielermodus liegen würde. Wir haben eine tolle Fangemeinde. Einige ihrer Mitglieder mögen den Multiplayer lieber, andere eher den Einzelspielermodus.« Yavuz scherzt: »Wenn wir eines davon erst viel später nachliefern, würde uns die andere Hälfte der Community erschlagen.«

In Sachen Kampagne gibt es gute Nachrichten: »Der Spielanfang ist mehr oder weniger komplett«, sagt Armagan Yavuz im In-

terview. Und: »Early Access ist immer eine Möglichkeit. Wir sind damit vertraut, das ist etwas, das wir mit unserem ersten Spiel Mount & Blade ausprobiert haben.« Allerdings setzt der Chef von Taleworlds Entertainment bei Mount & Blade 2 enge Grenzen für einen Early-Access-Release: »Wir würden das nicht vorrangig machen, um Bugs zu finden und sie zu fixen, sondern um Feedback zu Features zu erhalten und an der Balance zu arbeiten. Falls wir uns dazu entschließen sollten, wäre es für uns wichtig, dass das Spiel [beim Early-Access-Release, Anm. d. Red.] bereits in einem sehr gut spielbaren Zustand ist.« Die Entscheidung pro oder kontra Early Access hat Taleworlds bei Mount & Blade 2 komplett in eigener Hand. Während die Vorgänger noch mithilfe von Publisher Paradox Interactive erschienen, ist man diesmal autark. Doch möglicherweise ist der fehlende Druck seitens eines Pub-

lishers auch mit dafür verantwortlich, dass an Bannerlord immer noch fleißig geschraubt wird – obwohl bereits mehrere Release-Deadlines verstrichen sind.

Die besten Schwertkämpfe aller Zeiten

So viel selbst auferlegter Perfektionismus kann jedoch auch eine gute Sache sein, das muss jeder neidlos anerkennen, der Mount & Blade 2: Bannerlord selbst in die Hände bekommt. Denn so viel Spaß das Reiten auf der Weltkarte bereits macht – seine Stärken spielt der zweite Teil erst in seinen Gefechten so richtig aus.

So oft geht es beim Spielen um Gefühle oder wie sich etwas anfühlt, wie oft habt ihr in einem GameStar-Test schon von dem nebulös umschriebenen Treffer-Feedback gelesen? Es ist dieses schwer zu beschreibende Gefühl, dessen Qualität einen grandios flüssigen id-Software-Shooter wie das neue



Ein erfolgreiches Gefecht bedeutet Beute: Rüstungen, Wertsachen oder aber Gefangene, die ihr in die Sklaverei verkaufen, freilassen oder in eure eigene Truppe aufnehmen könnt.

Doom von 2016 von lascher Stangenware mit langweiligen Standard-Bleispritzen abhebt. Und im Fall von Bannerlord ist es dieses herrliche Gefühl, das aus der Kombination von realistischer Pferdesteuerung, toller Schlachtenatmosphäre und herrlich intensiven, weil mit der Maus präzise steuerbaren Schwert- und Lanzenkämpfen entsteht.

Auf der Gamescom fühle ich mich fast schon wie ein echter Ritter in Rüstung, der hoch zu Ross auf andere Reiter zuschießt, kurz auf gegnerische Schilde einhackt und dann schon wieder an den feindlichen Reihen vorbei ist, sein Pferd wendet und einen neuen Anlauf unternimmt. Je schneller ich unterwegs bin, umso stärker fällt der Schadensbonus aus. Per Mausbewegung gebe ich die Schlagrichtung vor und muss im richtigen Moment die Angriffstaste loslassen, das Timing ist gar nicht so einfach. Aber das Ergebnis ist einfach wunderbar, ich werde quasi in eins meiner absoluten Lieblingsspiele transportiert, Medieval 2, den nachweislich besten Teil der Total-War-Serie, offiziell von den GameStar-Lesern bestätigt.

Über die Großartigkeit dieser Gefechte hat Kollege Dimitry in seiner Kolumne vorne im Heft schon ausführlich geschrieben, ich will hier daher keinen Platz mit Wiederholungen verschwenden. Nur so viel: Für mich bietet Mount & Blade 2 die besten Schwertkämpfe mit Maus und Tastatur, die ich jemals am PC erleben durfte. Und dann darf ich ja auch noch Wurfspeere in den Rücken fliehender Reiter jagen oder mit gespanntem Bogen auf dem Sattel balancieren, darf mein Heer in einen Sturmangriff auf das Tor einer gegnerischen Festung führen und vorher selbst mit den Katapulten die Mauern beschießen. Es ist, als wäre eine meiner Kleiner-Junge-Fantasien wahr geworden! Toll ist dabei zudem, dass Mount & Blade 2: Bannerlord seine Strategiewurzeln nie vergisst, mit den Funktionstasten darf ich meine Soldaten in Echtzeit befehlen. Dann huschen dort geisterhafte Silhouetten über die Landschaft,

wohin ich meinen Blick richte, es sind die zu platzierenden Formationen meiner Soldaten, die sie per Klick einnehmen.

Eine motivierende Gameplay-Schleife

Jede Schlacht mündet wieder in die Weltkarte, mein Charakter sammelt Erfahrung und Ausrüstung, das motiviert bereits in dieser einen winzigen Stunde auf der Gamescom enorm. Damit ich mehr Zeug mitschleppen kann, kaufe ich einen Esel, denn es gibt ein maximales Tragegewicht und ich werde noch langsamer und träger, wenn ich schwer beladen bin. Und im Spiel auch.

Aber ich darf mein Geld nicht mit beiden Händen ausgeben, denn mir unterstellte Truppen kosten Unterhalt. Außerdem brauche ich Bier und Nahrung, um die Moral hochzuhalten. Und zwischendurch muss ich immer mal anhalten oder den Kampf meiden, damit sich die Wunden meines Avatars, der Söldner und sogar meines Pferdes (das Tier hat einen separaten Lebensbalken und kann mir wortwörtlich unter dem Hintern weggeschossen werden) wieder schließen.

Heiltränke gibt es trotz des fiktiven Szenarios nämlich keine, Bannerlord versteht sich als authentische Mittelalter-Simulation. Und Taleworlds als Erfüllungsgehilfe sehnlicher Spielerwünsche. Nur einen Wunsch enttäuschen sie bei Mount & Blade 2 Jahr für Jahr: den nach einem baldigen Release. ★



Peter Bathge

@GameStar_de



Drei Mal war ich nun schon auf Messen bei Taleworlds zu Gast. Einmal, um mir die Belagerungen anzuschauen (wie eine Total-War-Schlacht zum Mitspielen!). Einmal durfte ich selbst mehrere vorgefertigte Gefechte ausfechten und in der Arena das überragende Kampfsystem schätzen lernen. Und jetzt auf der Gamescom konnte ich zusammen mit Kollege Dimi endlich das Herzstück von Mount & Blade 2: Bannerlord testen: die Kampagnenkarte.

Als jemand, der die Vorgänger nie gespielt hat, hätte ich nicht gedacht, dass die Interaktion in Städten und das authentische Mittelalter-Metzeln so gut mit dem Rumreiten in der großen Sandbox-Welt zusammenpassen. Bannerlord fühlt sich für mich an wie Crusader Kings 2 in 3D – genau wie bei Paradox' außergewöhnlichem Mittelalter-Strategiespiel steht mein Charakter hier nicht im Mittelpunkt, sondern ist nur einer von vielen Armeenführern, die auf der Karte herumreisen und versuchen, sich einen Namen zu machen. Das ist im Rollenspiel-Genre eine erfrischende Abwechslung, wo man so oft den Auserwählten spielt, der von der Vorhersehung dazu auserkoren ist, die Welt zu retten.

Für Serienfans ist das freilich keine neue Erkenntnis, die haben schon etliche Stunden mit der Open World von Mount & Blade verbracht – und so wie es aussieht, macht Taleworlds derzeit nahezu alles richtig, um genau diese Fans mit einem größeren, komfortableren und komplexeren Sequel zufriedenzustellen. In Bannerlord greifen bereits jetzt so viele kleine Teile perfekt ineinander, ich bin ehrlich gesagt überrascht, dass die Entwickler nach eigener Aussage immer noch so viel Arbeit vor sich haben.

Von mir aus könnten sie Mount & Blade 2 jetzt noch eine ausgedehnte Bugfixing-Phase gönnen und Anfang 2019 veröffentlichen, das Spiel würde mir bereits mit dem Funktionsumfang der Gamescom-Demo irre viel Spaß machen. Aber so wie es derzeit aussieht, werde ich die Bannerlord-Macher wohl noch auf so einigen weiteren Messen besuchen. Das ist nicht schlimm: Ich kann warten. Aber selbst meine Geduld hat irgendwann mal ein Ende – erst recht, wenn das Spiel tatsächlich keine Sprint-Taste spendiert bekommt.



Was für ein geniales Gefühl: Hoch zu Ross mittelalterliche Soldaten zu bekämpfen, hat noch nie so viel Spaß gemacht wie in Mount & Blade 2: Bannerlord.